おもしろホットなパソコンマガジン

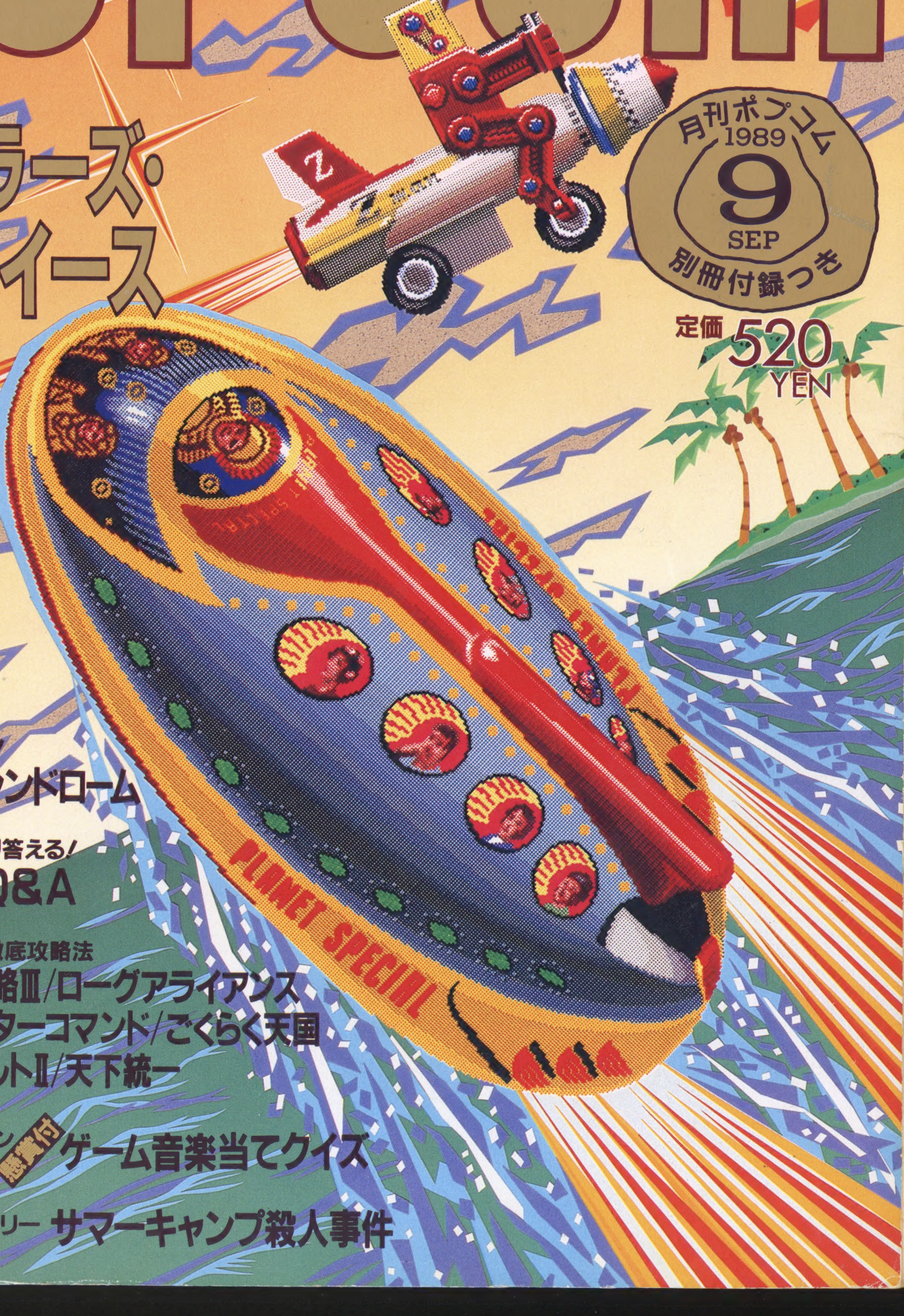
第7巻第9号平成元年9月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

POPCOM

月刊ポプコム
1989
9
SEP
別冊付録つき

定価520YEN

特別別冊付録
ワンダラーズ・フロム・イース
ルート&ガイドブック



キミの脳細胞を直撃!
パズルゲームシンドローム

キミの疑問にバッチリ答える!
出前版ソフトQ&A

大好評! 最新ソフト徹底攻略法
ヴァリスII/大戦略III/ローグアライアンス
ジェノサイド/スターコマンド/ごくらく天国
シュヴァルツシルトII/天下統一

ミュージックパビリオン
スペシャル2
懸賞付
ゲーム音楽当てクイズ

テーブルトークミステリー
サマーキャンプ殺人事件

SHARP New-Life People

EXPERTシリーズ 本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-602C-BK（ブラック）・-GY（グレー） 標準価格356,000円（税別）
HDタイプCZ-612C-BK（ブラック） 標準価格466,000円（税別）

PROシリーズ 本体＋キーボード＋マウス
CZ-652C-GY（グレー）・-BK（ブラック） 標準価格298,000円（税別）
HDタイプ CZ-662C-GY（グレー）・-BK（ブラック） 標準価格408,000円（税別）

資料請求券
X68000
POPCOM
9係

夢のつづきを語ろう。

いま、ヒューマンインターフェイスなX68マインド——「スペックはすべてを語り尽くせない」、このパラドックスは、パーソナルな機器としてのコンピュータの難しさを端的に表現しています。〝クリエイティブマインド〟や〝ヒューマンインターフェイス〟は、ハードウェアレベルにしろ、アプリケーションレベルにしろ、スペック上で全てがわかるというものでもありません。そうした意味からも、単にハードウェアとしての32ビットには疑問をはさむ余地がありすぎるのも、また事実です。何を実現したいのか。X68000は、少なくともその可能性を提示し得た数少ないマシンのなかのひとつといえます。パーソナルデータとは何か、ビジュアルインターフェイスの意味、開発当初のコンセプトは、風化するどころか、いま現実となってますますクローズアップされてきています。かゆいところに手が届く、そんなヒューマンインターフェイスのひとつひとつをクリアーしていく、血の通ったテクノロジーに新世代マシンのイメージがふくらんできませんか。

●そのヒューマンインターフェイスを推し進めて、X68000のシステムパフォーマンスをさらに高めたものとして Human68k ver.2.0 があります。EXPERT, PRO両シリーズに搭載されたこのOSは、従来通りのマルチウインドゥやアイコンを駆使したビジュアルシェルによるフレンドリーな操作環境に、将来性をみこした数々の処理機能を装備。インテリジェントな環境を実現しています。まず、マルチタスクに近い処理環境を提供するバックグラウンド処理の実現。バックグラウンドで動作するサンプルとして標準でTIMERコマンドを用意し、ある処理を行いながら指定時刻にAD PCMファイルを再生させたり、1画面分のメモ程度のファイルを画面に表示させることができます。次に、これからのワークステーション環境に必要なネットワーク処理にそなえ、ファイルの共有化とロックや仮想ドライブ対応などをサポートしています。さらに、キー入力や編集を効率的に行えるヒストリデバイスドライバの採用。拡張されたヒストリ機能に加え、コマンドを別の名前で定義するエイリアス機能、キー入力の履歴からユーザーが自由に複数行を登録しておき、連続実行できる簡易バッチ機能などを装備しています。その他、約2倍にスピードアップされたファイルアクセス(V1.0比)、大容量ファイルアクセスを可能にし、光磁気ディスクなど将来の大容量メディアへの対応、メニュー方式の簡単なキー操作で外部コマンドやアプリケーションを実行できるMENUコマンドの装備など、さらに高い次元へと進化した処理機能とヒューマンインターフェイス。まさにワークステーションと呼ぶにふさわしいシステムパワーを実現しました。●また、日本語処理に対してもヒューマンインターフェイスを追求した日本語フロントエンドプロセッサver.2.0を搭載。約2倍にスピードアップ(V1.0比)された変換速度をはじめ、キー割り付けの自由設定、カーソル位置での文字入力や変換など、フレンドリーなオペレーティングを実現する操作環境をサポートしています。

〈共通特長〉●プロセッサの未来を先取りした68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライトの3画面を独立させた独自のメモリアーキテクチャ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)、高品位な金属の質感までも自然に表現しうる65,536色同時発色(512×512ドット時)の高解像度自然色グラフィックス●16×16ドットの緻密なキャラクタを駆使できるスプライト機能(水平32スプライト、1画面128スプライト、65,536色中16色)●ステレオFM音源、ADPCM搭載●オートロード、オートイジェクトメカ採用。インテリジェントな1Mバイト5" FDD2基搭載。●蓄積されたソフトが利用できるX68000シリーズとソフトコンパチ。

EXPERTシリーズ

●高密度実装を象徴するフォルム、マンハッタンシェイプ●新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリを標準装備、メインメモリは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能●プロフェッショナルなクリエイティブワークに対応する40Mバイトハードディスク搭載(CZ-612C)*●マウス・トラックボール標準装備●日本語入力にスムースに対応するASCII準拠フルキーボード

*CZ-602Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

PROシリーズ

●意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた洗練と信頼性の新しいスタンダードフォルム●高度なシステム化への対応を考慮した拡張I/0スロット4スロット標準装備●プロニーズの大容量ファイルに対応した40Mバイトハードディスク搭載(CZ-662C)*●2Mバイトの大容量メモリを標準装備●マウス標準装備●ワイドスケールのフルキーボード採用

*CZ-652Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

選べる3タイプのディスプレイをサポート

15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)	CZ-602D-GY(グレー)・-BK(ブラック)	標準価格 99,800円	(チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)	CZ-612D-GY(グレー)・-BK(ブラック)	標準価格119,800円	(チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm)	CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック)	標準価格 84,800円	(チルトスタンド同梱・税別)

X68000
PERSONAL WORKSTATION
EXPERT・PRO

●写真左はCZ-612C-BK＋CZ-612D-BK、写真右はCZ-652C-GY＋CZ-603D-GY

EXEリーダーズ「カップ」プレゼント実施中
●いま、EXE会員よりご紹介のお客様がEXEショップでX68000シリーズを購入されますと、EXE会員にEXEリーダーズ「カップ」をプレゼントします。詳しくはEXEショップにお問い合わせください。
●また、X68000シリーズをご購入のお客様は、ぜひEXEクラブにご入会ください。

本広告に掲載しております商品および役務の価格には消費税は含まれておりませんので、ご購入の際、消費税をお支払い下さい。

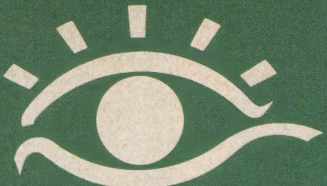
シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

おかげさまで90年

お問い合わせは、
最寄りのNECへ。

北海道支社(札　幌) 011(251)5531　東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611　北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (945)1111
中 国 支 社(広　島) 082(242)5503　四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700

NEC



と

のウデがなる。

絵、音、文字……あふれる情報をオリジナルに料理する、メディアグルメに捧げたい。

世の中にあふれる膨大なメディアはすべてが美味しい素材だ。僕らはそれをただ単に受け取るだけでなく、組合せ、加工して、もっと新鮮な驚きを創りあげることができる。最新のゲームを楽しむのはもちろん、積極的に自分だけのメディアをクリエイトする、そんなマルチ・メディア世代のための本格16ビットAVパソコン。

情報のカキネを超える、パーソナルインフォメーションツール「Pi」

絵、音、文字、プログラムなど種類の異なるさまざまな情報を統合する新時代のソフトウェア。とりこんだ情報をカードで管理し、誰でも簡単にメディアの加工、組合せができます。例えば顔写真にその人の音声を重ねアドレス帳を作成するなど、使い方はアイディアしだいで無限に広がります。

音楽ゴコロの強い味方、サウンドクリエイター「ミュージックツール」

マウスの簡単な操作で音符や記号の入力が簡単にできます。ハミング入力ボード(オプション)と共に使用すれば、ハミングやアナログ楽器の音をマイクロフォンからそのまま譜面に入力することも可能です。他にもメロディを入力するだけで自動的にコードを割り振ってくれるオートハーモナイズなど機能も充実。6重音FM音源＋6重リズム音源でプロフェッショナル並の美しい演奏を行います。

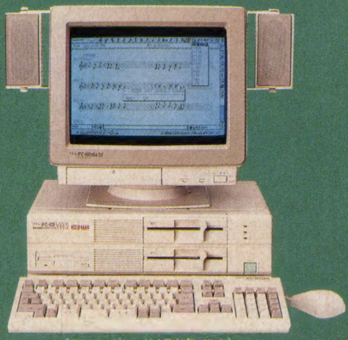
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ

PC-88VA2/VA3

VA2――1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…298,000円(税別)

VA3――1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵　本体標準価格…398,000円(税別)

●CPU:16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)●RAM:メインメモリ512KB(1、5MBまで拡張可)●ROM:メイン768KB、辞書512KB(約65,000語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示:65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc.スプライト表示:サイズ(8×4)～(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI:テキストスプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM



(ディスプレイは別売です)

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

日本電気グループ

おもしろホットなパソコンマガジン

POPCOM

SEPTEMBER 1989 Vol.78

9 CONTENTS

MONTHLY SOFT RADAR

キミの知りたい情報がギッシリ!

●新作HOT情報

BURAI 8
ミスティ・ブルー 10
ポリスクエストII 12
銀河英雄伝説 別シナリオ 14
エメラルドドラゴン 16
ウォー イン ザ サウスパシフィック 18
電脳学園 19
斬(ZAN) 20
南海の死闘 21
雀豪2 22

●ソフトレビュー

神の聖都 23
WER DRAGON 24
サイレント・サービス 26
闇の壱与伝説 28
ダブル・イーグル 29
バランス オブ パワー 30
激突ペナントレース2 31
アンデッドライン 32

読者が買ったソフトを集計
BEST SOFT 30 34

真夏の夜はパズルだね
よくきく処方箋付き
パズルゲームシンドローム 47

キミのギモンにバッチリ答える
出前版ソフトQ&A 59
ハマッてるゲーマーに贈る特集だ!

悩めるゲーマー必読!
最新ソフト徹底攻略法
ヴァリスII 72
大戦略III 76
ローグ・アライアンス 80
ジェノサイド 83
スターコマンド 86
シュヴァルツシルトII 88
ごくらく天国 90
天下統一 96
勝手に美少女クラブ 94

(68ファンに捧げるホットなページ)
X68000ワールド
ニュージーランドストーリー 100
リングマスター 102
TERAZZO 103

情報満載/今月もスゴイぞ
TOWNS通信
Misty 105
ラストハルマゲドン CDスペシャル 108
テラTOWNS 109

表紙■イラスト/岡本 博　デザイン/藤本 武　目次■イラスト/ポッキー前嶋

AV探検隊
夏休みSPECIAL 第2弾
パソコンAVパワーアップ大作戦 126
いかしたビジュアル・しびれるサウンド／パソコンも今やAV時代だっ!!

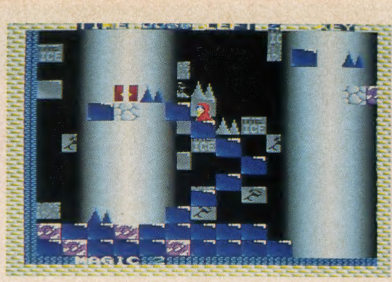
読者参加の推理ゲーム 184
テーブルトークミステリー
「呪いのキャンプ殺人事件」

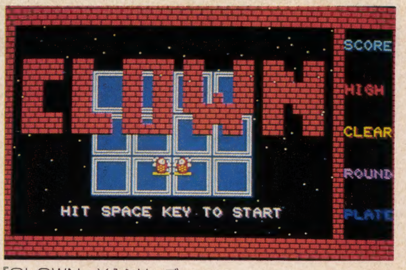
「対決・戦国群雄伝」
円丈制裁係 232
読者のパワーに円丈ビビる!?

ゲーム音楽ファンに贈る！
ゲーム音楽徒然草 238

コミック連載大人気！
新・サバッシュ
滅びの剣の章
原作・鎌田三平 画・伊藤伸平 巻末

今月も、おもしろ連載がメジロ押しだゾ！
プロジェクトPCエンジン 110
メガドライブ特捜隊 114
I LOVE アーケードゲーム 120
ハイテク地獄耳 131
パソコン・ブック情報 139
オリジナル・プログラム 140
ソフトハウスエクスプレス 147
SF最後の審判 154
CASSETTE LABELS 163
ミュージック・パビリオン 167
パソコンQ&Aサーキット 194
ハロー！ ポプコムネット 198
なんでもソフト探偵団 223
円丈のドラゴンスレイヤー 228


『THE ICE』X68000



『CLOWN』X1シリーズ

AMUSEMENT RADAR
アイドル探検隊 200
河田純子ちゃん

アニメ・ビデオ情報
今月のコレがイチバン 203
おもしろグッズカタログ
トイズ・ワンダーランド 208
THE GAME MUSEUM
特集・人間関係を考える 210
新作劇場映画紹介 214
映画にもいろいろある
あのポプコムバンドが
レコーディング完了 218

夏のホラー特集
おばけ屋敷の謎を解明せよ!! 219

POPCOMMUNITY'89
OPINION PLAZA 240
RPGよどこへ行く！ 252
モンスター紳士録 254
月刊ミューコム 256
談之助のそのうちなんとかなるさ！ 258
イラスト&市場 260
神保町パズルクラブ 262
星占い 264
PRESENT 266

とってもイーッス

特別別冊付録
ワンダラーズフロム・イース
ルート&ガイドブック
ROUTE & GUIDE BOOK
ポプコム特製MAP はキョーレツだっ！

本誌に記載するソフトの価格は、特別な表示があるもの以外はすべて税別価格です。

MONTHLY

SOFT RADAR

新作HOT情報

暑い毎日、秋の新作の仕上げで夏休み返上のSH(ソフトハウス)さんご苦労さん!

闇の神帝ダールがよみがえった!

BURAI(ブライ)

リバーヒルソフト
■PC-8801SR以降、PC9801シリーズ、MSX2 価格未定 10月発売予定
問リバーヒルソフト ☎092-771-3217

オープニングの一部を見ただけで、このゲームの持つ豊かなストーリー性が感じられる。愛と憎しみ、怒りと喜び……スケールの大きい人間ドラマが、まもなくわれわれの前に……。

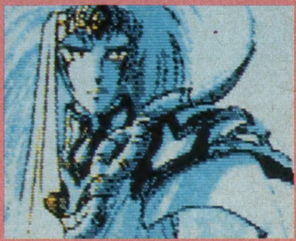
オープニングが35分!!

先月号に続いての、『BURAI』ホットレポートである。オープニングのグラフィックがかなり仕上がっているというので、博多まで行ってきたんだけど、本格アニメ作家の絵をドットに落とす作業はやはり手間どり、ごく一部を見せてもらえただけだった。しかし、ごく一部とはいっても、かなりのボリューム。なにしろ、第一部のオープニングだけでも35分はかかるという、ぶったまげたスケールのゲームだからネ。

で、オープニングのグラフィックはというと、イイ! さすがに一流アニメ作家の作品である。そして、リバーヒルソフト、グラフィック技術陣の冴えた技が、そのすぐれた原画をみごとディスプレイ上に再現している。16色という制限を逆手にとって、とてもいい効果を出していると思う。

さて、そのオープニ

ビドーと七獣将たち。左から、火獣将、気獣将、風獣将、水獣将。



これが、ビドー・クレラント。キプロスの地を手に入れんとの野望を抱いている。

左から、天獣将、木獣将、地獣将、以上が七獣将なのである。

ビッグ、ラージ、でっけ——っ! とてつもないゲームだな、とにかく。

光の御子は、三銃士に守られ、ビドーの軍勢に襲われたキプロス王家をかろうじて逃れた。

七獣将リーの手下シュートス。四死面のひとりだが、空から御子一行を襲ってくる。

三銃士たちは、最後の力をふりしぼって、光の御子の周りに光の結界を張った。

ング、キプロス大陸に、闇の神帝ダールがよみがえり、大陸制圧をもくろむビドーと7獣将に力を授けるところから始まる。ダールに対する光の神リスクも、キプロス王家の一子として降臨する。キプロス王家を襲う、ビドーの軍勢。王子、光の御子は三銃士に守られ、かろうじて脱出したが、三銃士は追手に討たれ、御子はロバの背に乗っていずこへか逃れる。その際、三銃士たちは、最後の力をふりしぼって、御子の周りに光の結界を張り、御子を守る8人の勇士を集めるため、光り輝く8つの玉を空に放った。光の結界が解ける1か月後までに、8人の勇士が光の御子のもとに集まらねば……。

8つの玉に導かれ、御子を守る定めにある8人の勇士が集まるわけだけれど、光の結界が効いている1か月以内という時間制限がある。8勇士は、7つの島に分かれ住んでいるんだけど、それぞれ必要なイベントをこなさないと、島を出て御子のいるザイアス大陸のソルテガへは到達できない。もちろん、ビドーの軍勢（なんと2億4千万！）は手ごわい、前途多難。"八玉の勇士"が御子のもとに集まるまでが第1部。そして、ダールを倒すまでが第2部となっている。そして、これがなんと第1巻。第2巻の予定もあるんだそうだ。初めは、4部構成で1巻にまとめようとしたらしいけど、データ量が膨大すぎて、やむなく1、2部だけで1巻にまとめたとのこと。

とにかく、登場人物どうしの複雑な絡み合い、敵味方を超えた愛と憎しみ、意外な展開、ドンデン返し……とストーリー性も抜群！ 来月は、八玉の勇士の詳しい紹介など、別冊付録にして、ドーンとやりますです。ハイ。

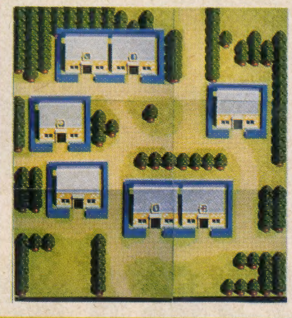
ある島の刑務所に捕らえられている、ザン・ハヤテ。彼は、元海賊だが、八玉の勇士に選ばれる。

ハヤテのところに、青玉が現れる。いかにして刑務所を脱出するか？ ここからゲームが始まるのだ。

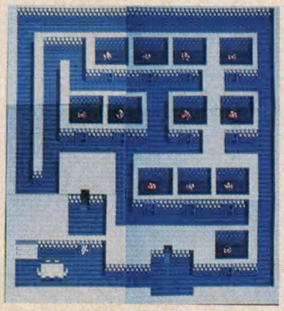
針術使いの美女、リリアン・ランスロット。紅玉に導かれ、光の御子のもとへ……。

マップはこんな感じなのだ！

7つの島のうち1つ。ちなみにキプロス大陸はこの島の20倍はあるとか……。



町のマップ。もちろん開発中のプロトタイプだからね。



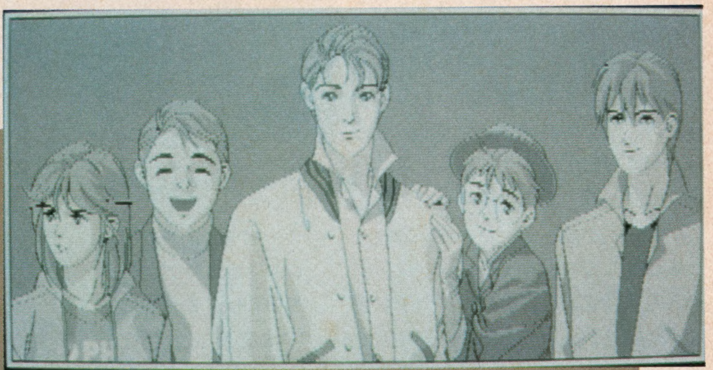
ハヤテのいる刑務所。製品版では壁やドアの位置も変わるハズ。

主人公の水上和哉。高校時代のポートレイトだ。

ミスティ・ブルー

エニックス
■PC-8801SRシリーズ　今秋発売予定　[予]価格未定
[問]エニックス☎03-366-4345

RPG『素戔鳴(スサノオ)』がウワサになっているエニックスから、もう1つ、注目作が登場する。『ミスティ・ブルー』は、20代前半の青春群像を美しいグラフィックでつづる、新鮮なモチーフのニューゲームなのだ!



これも、高校時代の記念写真。過去のグラフィックは、モノクロームになっているワケだ。

テーマは青春!!

Year! 中高生諸君、そして大学生のキミたち、〝青春〟しとるかネ。部屋に閉じこもって、パソコンゲームばっかしパコパコやっとると、女のコにはもてないゾ。32年間もてたためしのない、女のコにもてないためのノウハウを知り尽くしとるポンセがいうんだから間違いない! フロッピーを捨てよ、街に出よう。今、いちばんトレンディなのは〝愛と青春〟なのダ!

……てなこと書いてると、この業界でゴハンを食べていくことができなくなってしまう。「パソコンゲームもデートと同じぐらい楽しいですヨ!」とフォローを入れといて、長〜い前置きから、本題へとスムーズ(?)に移行する。

さて、エニックスの新作のお話だ。『ミスティ・ブルー』のテーマは、ズバリ、愛と青春! コラコラ、笑うんじゃない。ちょっと考えてみてよ。これまで数え切れないほどのソフトが出てるけど、この〝永遠のテーマ〟にダイレクトに取り組んだ作品があっただろうか(!?)といいたい。女のコをハダカにするという、結果ばかりを追求したソフトが多い中、エニックスの勇気は高く評価されるべきなのだ。

どうせなら、まったく新しいスタイルのゲームを作ろうということで、この作品には、いろいろな要素が詰め込まれている。しかし、基本的には、アドベンチャーのスタイルをとることに

和哉

主人公。ミュージシャンを志望している。

エリ

OL。和哉に思いを寄せている。

麻衣子

モデル。和哉が好きな女のコだ。

ミッキー

ハーフのミキサー。オーディオマニアだ。

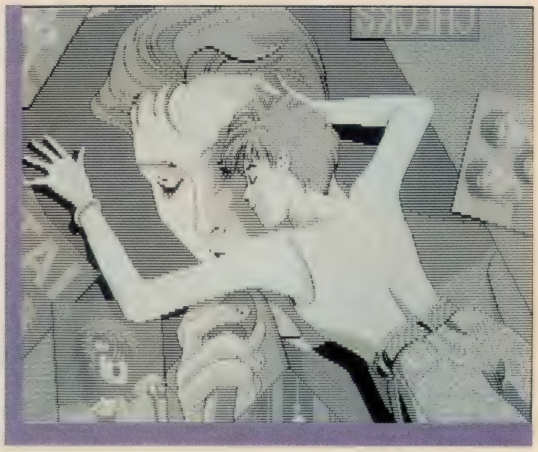
祐太

外車ディーラー。エリにひかれている。

5人の男女がおりなす愛と青春!!

なりそうだ。主人公は、水上和哉というミュージシャン志望の青年。彼を中心とした高校時代の同級生5人が、キミたちと同じように悩み、恋をし、夢を抱いて、1日1日を力いっぱい誠実に生きていく。そんな姿を、さまざまなエピソードをからめてつづっていく……。主人公が殺人事件の容疑者にされ、真犯人を捜すという、いかにもありがちな設定もあるのだが、それは物語にふくらみを持たせるための、ひとつの要素にすぎないという。『ミスティ・ブルー』は、あくまで青春感動巨編だ！

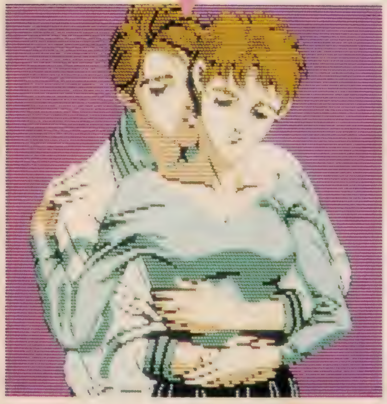
ポスター、リッケンバッカーのギター、といった小道具にいたるまで、こだわりにこだわったウルサイグラフィックになるとのこと。クリックすると、その製品のスペックがズラズラズラッと示される。ちょっと古いけど、これは、田中康夫の例の本のような世界である。



また、会話のやりとりがメインでストーリーが進むので、オッシャレ〜ないいまわしなども、伝受してくれるだろう。女のコのうまいくどき方、殺し文句なんてのも、キミたちには、大いに参考になるかもしれない!?

ザッパーン!! オタク少年よ、主人公とともに海岸を走ろうではないか！

まあ！エッチ



ホテルのラウンジで話し込んでいる、和哉とエリ。隣の写真は次のシーンか!?

なんのへんてつもない部屋のグラフィック？ いやいや、この家は事件のカギを握る人物の家なのだ。

これでキミも"康夫ちゃん"だ！

どんなものかな？ なんとなく、ゲームの雰囲気ぐらいはわかってもらえただろうか。まだ、グラフィックが数点できた状態で、プレイしてはいないのだが、"こいつはちょっと違うゾ！"というゲームに仕上がりそうだ。

ここで、もうひとつの売りを紹介しよう。人気を呼んだテレビドラマ「男女7人夏物語」ふうのストーリーを持ったこのゲームは、最先端のファッション、グッズ、プレイスポットなどが随所に散りばめられているのだ。たとえば、原宿・竹下通りのブティック、六本木のライブスポット……といった店も登場してくるだろうし、コム・デ・ギャルソン、アルマーニといったブランドから、はては、ネルソン・ピケの

『ミスティ・ブルー』製作記念 "どとう"のユーザー・サービス!!

まだ詳しい内容は決まっていないのだが、『ミスティ・ブルー』の製作を記念して、わがポプコム、エニックスが共同で、一大イベントをやってしまう予定である。おそらく、エニックスへの体験入社とか、スタッフとして打ち合わせに参加するといったユーザー・サービスになるだろう。次号で発表するから、しばし待て!!

※画面写真は開発中のものです。

アドベンチャーゲームのパイオニア、シエラオンラインが日本にオフィスを開設した。これは、その記念すべき移植第1作ということになるらしい。どーして『II』から発売されるのかはわからないけれど、アメリカ本国では大人気のアドベンチャー。期待しちゃうぜ。

タイトルが終わるといきなり出てくるのが、この画面。じつは、ゲームの作者で、ジム・ウォールズっておっさんなんだ。

ポリスクエストII

シエラオンラインジャパン
■PC-9801シリーズ 図9,800円（税別）
圖シエラオンラインジャパン☎03-5261-0970

これこそ、本格的なアドベンチャーだ。

このゲームの注目すべき特徴は3つある。

1番めは、ただものとは思えない3Dアニメーション。どういうものかっていうと、これまでのアドベンチャーとは違って、RPGみたいに、プレイヤーが主人公を操作し、推理させていくという方式。

たんに道を歩くだけでなく、川を泳ぐことだってできる（なんたって、そのときは波が立ったりもするのだ）。

2番目は、AI技術を応用したクレバーな本格的日本語パーサーによるコマンド入力ができるってこと。

単純にいえば、日本語と英語の切り替えが可能なゲームってわけ。

ってことは、このゲームで、英語の勉強もできてしまったりするのだ。

もちろん、メッセージの表示も、「英語」か「英語＋日本語スーパー」の2モードがあって、いつでも切り換えが可能なんだ。

ここで、ちょっと心配なのが、コマンドの入力方法。

英語バージョンでPLAYするときは、ドアを開ける行為から銃を構える動きまで、直接文章で入力しなければいけないんだけれども、日本語バージョンの場合は、HELPってのがあって、コマンドメニューを選択できる。

今のアドベンチャーって、ほとんどが、コマンド選択型でしょ？

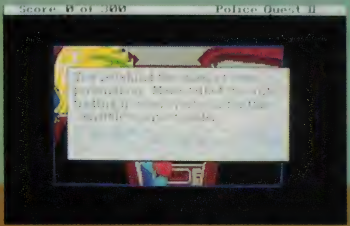
それを、あえて、さからって文章入力にしてるってのは、シエラの挑戦だとしか思えない。

さて、3番めなんだけれども、これは、本格的なサウンド（BGM）とサウンド・エフェクト（SFX）ということになる。

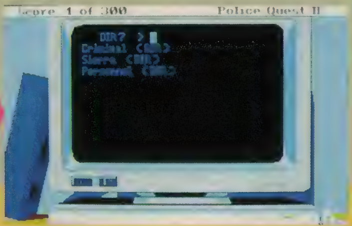
PC-9801の拡張サウンドボード、ローランドのMT-32なんかから、極めつけのぶっとんだサウンドを聞くことができる。

とにかく、大のオトナまで楽しめるような、凝ったゲームになっていることは、どうやら間違いないみたい。

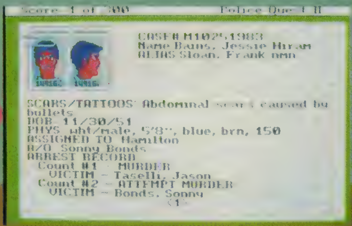
このゲームが、どれだけ本物っぽく



ほらね。こんなぐあいに、日本語スーパーを一緒に出すこともできるわけ。



コンピュータで、犯人のリストを探すこともできる。もちろん、しっかりキーワードもあったりする。



キャビネットから犯人のリストを取り出すこともできる。ひじょうに本物っぽいリスト表だ。

ポリスクエストシリーズ、ついに日本上陸!!

ディテールにこだわっているかっていう証拠に、おもしろいものがある。

ミシガン州のとある警察署では、署員全員に、研習としてこのゲームをやらせたっていうんだ。

捜査に入る前の行動とか、日ごろの行いとかを再チェックするために、やらせたらしいんだけど、それだけこのゲームが、本物の警察官の生活をとらえているってことだろう。

ということは、このゲームをコンプリートしてしまえば、ボクたちも、すぐにアメリカンポリスとしての資格が取れるんじゃないかと思ったりしてしまうんだけど……そんなことないか。

でも、射撃をするときに耳センをしないと、ゲームオーバーになってしまったりするんだから、細部のディテールにこだわったゲームもおもしろいと思う。

ゲームをクリアするだけに一生懸命になるんじゃなくて、ひとりの人間の行動パターンを追ってみるという遊び方も、これまでのアドベンチャーとは違った感じで、余裕のあるゲームができるというものだ。

事務の女の子なんかと世間話をして、いい仲になっているのを知るなんてのも、楽しくていい。

とにかく、一度、やってごらん。

パトカーでの移動中に、無線連絡なんかも入ってくる。これも、リアルさを追求したセッティングだ。

やはり、ゲームひとつにも、日本人とアメリカ人の性格の差がでちゃう。

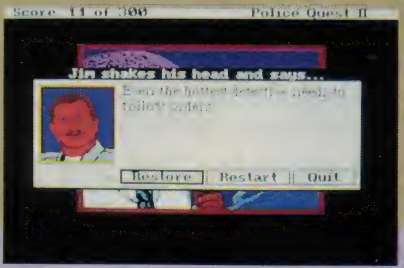
まず色である。

どうしてアメリカ人ってのは、原色を好むんだろう。

ここに載っているスチールは、日本向けに書き替えている最中のものなので、最終的には、どんな色になるのかは、わからないけれど、それでも、やはり原色っぽい色づかいになるのだろう。コマンドの入力方法にしても、日本人は、選択方式を好んでしまう。

これはたぶん、民族的にみて、能動的な民族と受動的な民族とに分かれているからなのだと思う。

アメリカ人は、フロンティア精神があるから、能動的になるんだろうけれど、これからは日本人も自分の頭で考え、自分の答えを見つけてほしいものだ。モノマネではない、オリジナリティを追求してほしいもんである。

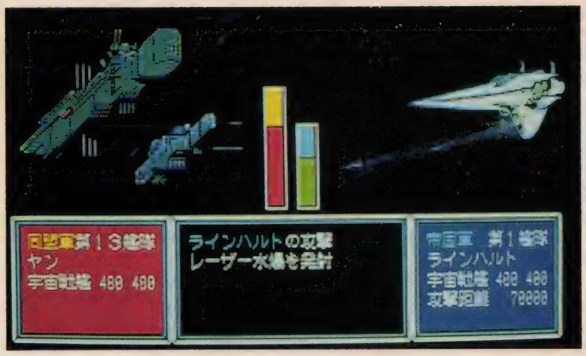


銀河英雄伝説

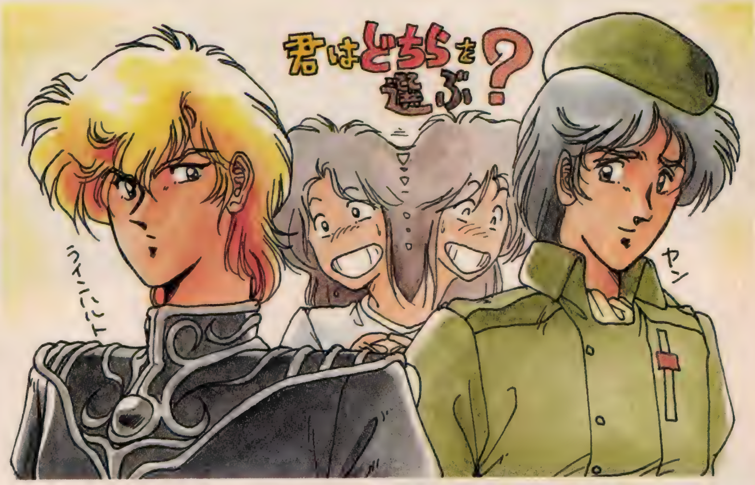
パワーアップ&シナリオ集

ボーステック

■PC-9801シリーズ PC-8801SRシリーズ 4,800円(税別)



大人気を博しているSFシミュレーションゲーム『銀河英雄伝説』。そこにこれまでの不満を解消してくれる、超強力なパワーアップシナリオ集が登場した。9月発売予定のこの最新作を、VK-SATOが突撃レポートする。

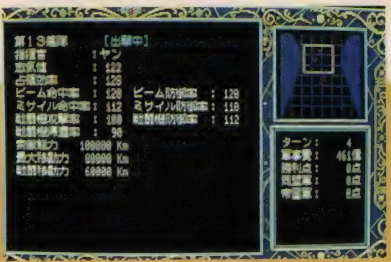


君はヤンを選ぶかラインハルトを望むのか!?

『銀河英雄伝説』にパワーアップルールのついた追加シナリオ集が出る。今まで5つしかなかったシナリオに新たに5つ加えられ、これで合計10個。さらにすごいのは前からあるシナリオを含むすべてのシナリオを今回新たにつけ加えられた機能を使ってプレイできるようになったことだ。

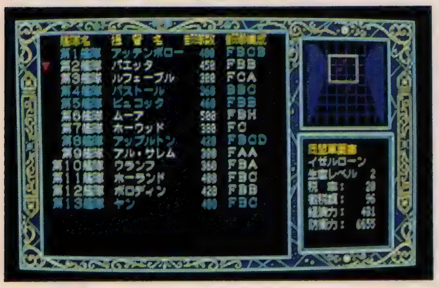
だいたい今までプレイヤーが銀河帝国軍しかプレイできなかったというほうがそもそもおかしいくらいで、これでやっとノーマルなシミュレーションゲームになったといってもいいだろう。同盟軍側の宇宙船のデータや提督の能力などもみられるようになって、楽しみは2倍に増えたともいえる。僕もサンプルのディスクを起動させて最初にみたのは、ヤン=ウェンリーの能力値であった。開けてビックリ見てビックリ。予想はしていたものの、さすがは「奇跡のヤン」だけあってすごい数値だった。これなら勝てるわな、まあ。提督といえば、帝国軍にも新たな提督のデータが加えられた。ラインハルトの副官であり、親友でもある若きジークフリート=キルヒアイスその人である。ボーステックの話では、どうやらキルヒアイスをゲームに加えてほしいという要望がかなりあったらしい。まあ、キルヒアイスは原作でも艦隊司令官として活躍しているので彼がゲームに加わるのは当然といえば当然だが、彼をどうしても加えてほしいというファンの意識には何か危ないものを感じる。

さらに10個に増えたシナリオを使ったキャンペーンゲームも新しい要素のひとつだ。キャンペーンモードでは、いくつかのシナリオを連続してプレイ

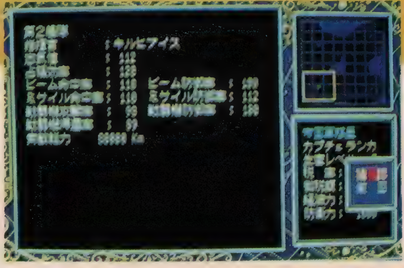


見よ! ヤンのこの能力。

全部で13人いる同盟軍の将軍たち。おなじみのビュコック、アッテンボロー、ヤンなどの能力値が楽しみだ。



帝国軍にはキルヒアイスが新たに参加した。



知将ヤンを率いて、あのラインハルトが帰ってくる!

▶主な追加機能

1 帝国だけでなく同盟軍もプレイ可能。	6 惑星の税率が変更可能に。
2 シナリオが５本追加。全部で10本。	7 惑星に生産レベルができ差別化された。
3 キャンペーンモードが加わった。	8 より利口な思考ルーチンに。
4 キルヒアイス登場／	9 同盟軍のデータもみられるようになった。
5 提督の増援に柔軟性が。	10 情報コマンドが増え、作戦が立てやすくなった。

ヤン対ラインハルト。さてどちらに軍配が？

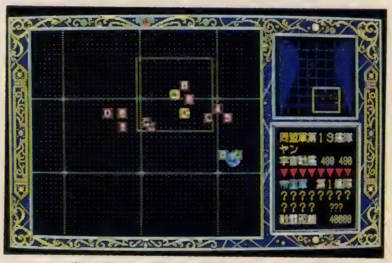
し、前のシナリオの結果によって提督の能力が変化したり、提督の率いている部隊の士気が上昇したり低下したりするのだ。また、各惑星の部隊生産も前のシナリオで勝利しているか、そしてその勝利がどの程度のものだったかによって変わるようになっている。シナリオには帝国軍が有利なものと同盟軍が有利なものがあり、自軍に不利なシナリオをどれだけ少ない敗北で切り抜けるかといった長期的な戦略が必要になるおもしろいやり方だ。

経済ルールもかなり柔軟になって、増援を惑星の数ではなく軍事費の大小によって決めることができたり、各惑星の税率を替えてより多い軍事費を抽出できるようになったりしている。ただ税率をあまり高くするとその惑星で反乱が起きたりするので要注意。

このように改良点を挙げていけばきりがないが、今までの『銀英伝』に不満だった多くのことが改良されてなかなかよい仕上がりになっている点は評価できるだろう。B.G.Mもベートーベンの第３だけでなく５曲に増え、迫力あるゲーム展開を保証しているといった細かい配慮もなかなか楽しみではある。発売が楽しみな一作である。夏休み明けは、大宇宙で秋の夜長を過ごすのもまたいいというものだ。

帝国、同盟両軍の部隊データもこのゲームの魅力である。

やっぱり一番人気はラインハルトか。



ガイエスブルク要塞に接近する同盟軍部隊。

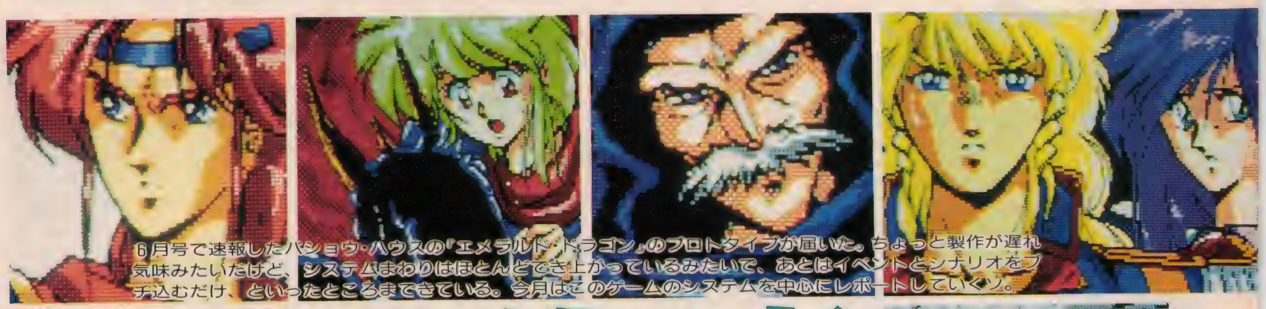
追加シナリオ

1 エル・ファシルの戦い	宇宙暦788年に起きた戦い。惑星は３つ。若干帝国有利。
2 ダゴンの制圧	ラインハルト率いる帝国軍は150年前に大敗北を喫したダゴン星域で再び同盟軍に戦いを挑む。
3 レグニッツァの戦い	レグニッツァでの遭遇戦。部隊運用のむずかしいシナリオだ。
4 カストロプの戦い	同盟軍に占領されたカストロプの奪回作戦。帝国の母星オーディンが登場。
5 銀河帝国討伐作戦	ヤンによって占領されたイゼルローンを基地にして同盟軍の大攻勢が始まる。

さらに期待される次回作！

ボーステックではさらに新たな要素、２人プレイ、イゼルローン要塞が持つトールのハンマーのような大出力兵器のルール化、惑星での地上戦闘、『三国志』のような司令官がセリフをいうアニメーションなども取り入れたい。

そうだ次回作以降も期待できそうだ。『銀英伝』はこれからも見逃せないソフトの仲間入りをしていきそう。僕としては今後作戦級のシミュレーションだけでなく、政治状況なども加味した戦略的なものや、一艦対一艦の小規模な戦いを再現したものが出てきてもいいように思う。広がる『銀英伝』の世界が楽しみだ。



6月号で速報したバショウ・ハウスの「エメラルド・ドラゴン」のプロトタイプが届いた。ちょっと製作が遅れ気味みたいだけど、システムまわりはほとんどでき上がっているみたいで、あとはイベントとシナリオをブチ込むだけ、といったところまできている。今月はこのゲームのシステムを中心にレポートしていくゾ。

エメラルドドラゴン

バショウ・ハウス
■PC-8801SR以降 ￥定価未定 9月初旬発売予定 問バショウ・ハウス☎03-219-6123

ブルードラゴンの優しさが感動モノ

さて、この『エメラルド・ドラゴン』というゲーム。ストーリーなどゲームの背景については、6月号でも紹介しているが、これを読んで「泣かせる話だなぁ」と感じた読者も多かったんじゃないかな。もう一度、そのストーリーをかいつまんで紹介すると、ドラゴンと人間が平和に暮らしていた地（イシュ・バーンと呼ばれている）に、何者かが呪いをかけ、人間の支配する国へと変貌させられてしまった。そして、ドラゴンたちは、圧殺されたり、小国へと追いやられたりするなど人間から虐待を受けてしまう。ところが、この人間の支配する国が、魔物の一団によって侵略を受けるハメになる。そこで、幼いころにドラゴンとともに成長した少女「タムリン」が、ドラゴンへ救援を求める。そこで、人間から虐待を受けたはずのドラゴン一族の中でブルードラゴン（アトルシャン）が、人間の姿を借りて「タムリン」とともにこの国の危機を救うために冒険を始める……、といったぐあいに、RPGではいつも凶暴極悪な役だったドラゴンが、この『エメラルド・ドラゴン』では完全に「イイやつ」となって活躍する。血なま臭いRPGをやりまくってきた読者諸君にとっては、清涼剤ともいえるこのストーリー、かなり感情移入ができそうだゾ。ゲーセンではやったナムコの『ドラゴンスピリット』以来、ブルードラゴンは正義の味方として定着しちゃったみたいだな。

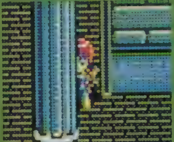
さて、「バショウ・ハウス」の第2作目『エメ・ドラ』は、どんな感じのゲームなのか、ざぁと紹介していこう。

今回、このゲームの製作を担当しているのは、バショウ・ハウスの処女作である『テスタメント』の製作も行った「GLODIA」（グローディア）である。そう、われらが『サバッシュ』のプロ

村人との会話は進行状況によって数パターンあるから細かくチェック。

エメ・ドラは4MHzでも速いっ!!

「ホントに88で動いているの?」と思うくらいスクロールはなめらか。波打ち現象なんかほとんどないし、高速化のためにマップデザインが単純化されていることもない。それでいて4MHzでも速いんだからいったいどんなテクニック使っているんだろうね。重ね合わせでも奥行き表現が使われていて、プレイしていてじつに気持ちイイのである。



柱の後ろに回り込んだりする奥行き表現で、建物などがきわだつ。

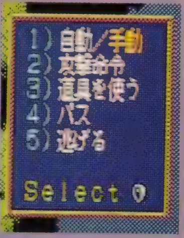
スクロールは4MHzでもかなり速い。

感動的ストーリーの『エメ・ドラ』はバショウ・ハウスの第2作目。

森の中は迷路状になっているから苦労するハズ。

エメ・ドラの戦闘モードはなかなかイケル!

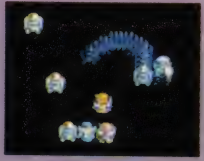
『エメ・ドラ』はアクションRPGじゃないから、戦闘モードがかなり凝った仕上がりとなっている。隊列変更、目標指示、行動ポイント、オート・マニュアル切り替え可能など、ほとんどSLGなみの戦闘が味わえる。メニューもマルチウインドーで見やすく、コマンド入力もほとんどテンキーで操作できるから、戦闘が苦痛にならないところも目立たないけどイイっすよ。



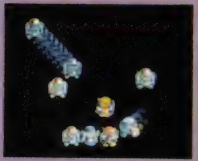
戦闘中のコマンド。自動戦闘モードは便利。

戦闘モードの画面(開発中)。ズラーッと敵が並んでいる。コワイ。

フォーメーションは自分でエディット・登録が可能。



回り込みながらスルスルッと敵が移動。



味方のフォーメーションが戦闘時のポイント。

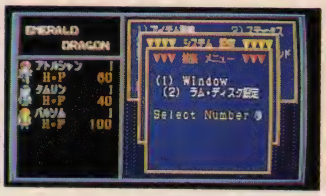
グラミングを担当した池亀さんが、再びRPGを作ることになった!

これは、ポプコム読者だったら注目しちゃう情報でしょ? アノ修羅場と化したサバッシュ製作の疲れを、どこかでいやしているんだろーと思っていたら、こっそりこんなモノを作っていたんスね。ということで、サバッシュ・ファンも必見。

で、ゲームそのものは、平面マップ上を冒険していくタイプでアクションタイプのRPGではなく、敵と遭遇したら戦闘モードに入る、といったパターンのRPGだ。パーティーは5人まで組むことができるが、サバッシュのように、仲間が後ろからついてくるといったようなビジュアル表現はナシ。でも、その代わりといってはなんだけど、戦闘モードがかなりリアルなんだな。たとえばパーティーの隊列。前から何番目に魔法使いをもってきて……というような指定方法ではなく、自分が好きなように、位置決めをカーソルでダイレクトにできちゃう。キャラクターには「行動ポイント」といって、SLGの移動量と同じようなはたらきがあるパラメーターがあり、この隊列の決め方が、戦闘に微妙に影響してくる、といったぐあいに、舶来モノの本格派RPGにも負けないリアルな戦闘が期待できそうだゾ。

でも、リアルな戦闘はめんどくさい、というプレイヤーのために「自動戦闘モード」なんてものもある。こんな親切設計があるところもサスガだ。

ゲームのシナリオはどうか? スタッフの話によると「そんなにイジワルなシナリオにはしません。ただ、マップがかなり広く、迷路状の森林地帯や洞窟などでは苦労するかもね」とのこと。謎解きも数こそ多いものの、メニューのなかに「相談コマンド」なるモノがあって、それを使えばそんなに悩まずに謎を解決していけるようになっているそうだ。村人などとの会話や反応も、プレイヤーのゲームの進行状況によって、内容が何回も変化するようになっている。このテのRPGにしては、ホントに細かいところまで凝っていて、本格的RPGに負けないくらいだとは感じた。さらに、イベントに力を入れているらしく、あの池亀さんの圧縮テクを使ったとしてもディスクは5枚組にもなるそうだからスゴイ。

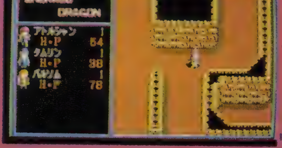


マルチ・ウインドーが快適。サウンドボードIIもむだにしてません。

さて、この『エメラルド・ドラゴン』、全体のイメージとしては、システムやプログラムの多くを『サバッシュ』のものを流用しているせいか、かなり似ている印象を受けると思うけど、シナリオはぜんぜん別のもので関係ないからね、念のため。システムが似てくるってことは、それだけそのシステムの完成度が高いということで、88では限界がきていて、もう変えようがないところまでキワめたということかもね。スクロールなど技術的な面についてはスゴイのひと言に尽きる。誌面でお伝えできないのが残念。とても88とは思えない動きのよさだから安心してほしい。完成まであともうひと息。乞うご期待。

相談コマンドで、仲間との会話もできる。謎解きのヒントを得られる。

GLODIAの活躍ぶり



「エメラルド・ドラゴン」

「テスタメント」

「サバッシュ」

まあ、ポプコム読者なら「GLODIA」を知っている人も多いと思うけど、今までにこんなゲームの製作をしてきたチームだ。88を知りつくしたヤリ手集団。最近は、E・JUNやニコマート木村まで製作に駆り出されているという噂。人手不足なんですかねぇ?

ウォー イン ザ サウスパシフィック

War in the South Pacific

ホビージャパン
■PC-9801VM/UVシリーズ 9月発売予定 ⓟ9,800円(税別)
問ホビージャパン ☎03-354-9341

米雷撃機に攻撃される大和。

またまた出ました太平洋戦争の空母戦ゲーム。日米の航空母艦が南太平洋で激突する迫力シミュレーションゲーム『ウォー イン ザ サウスパシフィック』は人気のテーマにまた新たなる一撃を加えそうだ!

これはアップル版の画面。

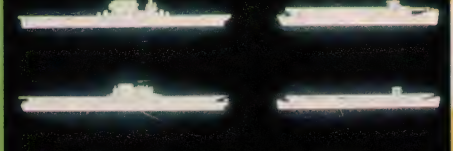
日米決戦! 太平洋波高し

「ボードシミュレーションゲームの老舗」というネーミングがすっかり定着したホビージャパンから、また新しい「シミュレーション」ゲームが発売される。「南太平洋の戦い」というのが今度のテーマ。タイトルはそのものずばり『War in the South Pacific』である。アップルIIユーザーにとっては昔懐かしいこのゲーム。SSIがまだシミュレーションゲームの会社というイメージでとらえられていたころの製品で、現在のわれわれの目から見るとさすがにさまざまな古さが目についてしまう。グラフィックのせこさやほとんどベーシックかとも思える表示の甘さ、処理速度の遅さなどを、ホビージャパンがどのようにアレンジしているかが楽しみである。

もっともこのホビージャパンという会社、題材の選び方はなかなかいいものを持っているが、いかんせんプログラム技術がイマイチとも思えるあたり、このゲームは仕上がりに一抹の不安は禁じ得ない。ゲームの中身はまだほとんどできていないようで見ることはできなかったのだが、このゲームの存在を知ったとき最初に考えたことは、『リーチ・フォー・ザ・スターズ』を出したホビージャパンがなぜ同じSSG社の『Cariers at War』を出さずにこの製品を移殖することにしたかということだ。同じ太平洋戦争における日米の空母戦をテーマにした2作。作られたのが新しいこともあって、どう考えてもSSGのほうに軍配が上がるできばえなのである。なにせ『Cariers at War』は優秀なシミュレーションゲームに与えられるアメリカの「チャールズロバーツ賞」を授賞しているくらいなのにだ。版権の問題か、あるいはホビージャパンのスタッフに冒険心あふれる人がいるのか。どちらにしてもこの作品、『太平洋の嵐』、『大海令』といった日本人の作る太平洋物とどう違うのかといった国民性の違いや、アメリカ人と日本人のシミュレーションゲームに対する考え方の違いを知るにはもってこいの一作であろう。

ホビージャパンでは今後先ほど上げたSSGの人気ゲーム『Battle front』を移殖する計画らしい、ほかのメーカーとは一風変わったシミュレーションゲームをこれからも楽しませてくれそうだ。

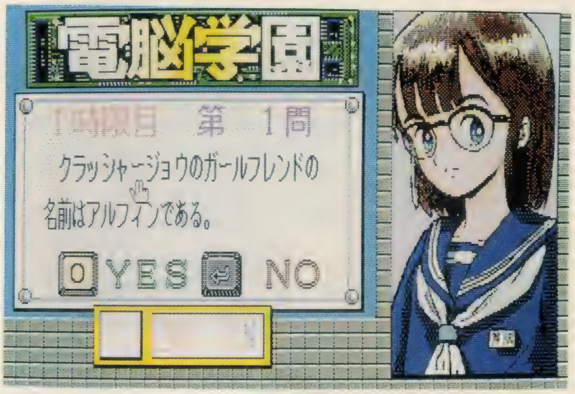
空母戦だろうがなんだろうが大和は健在!


米空母群。見分けがつかないキミは海軍航空隊員の資格ナシ!?

SSIの名作シミュレーションがここに復活

電脳学園
CYBERNETIC HI-SCHOOL

ゼネラルプロダクツ
■PC-8801SR以降、PC-9801VM以降8月10日発売
㊇8,800円(税別)　タケル販売あり㊇上下巻各4,000円(税込)
問ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980



クイズシーン。その筋の人には泣ける（うるうる♡）問題だ。

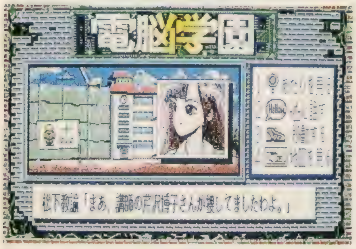
ウーム、股間が熱いゼッ!!

かわいい女の子キャラの、Hな姿がターンとおがめる、うれしいゲームが登場した。ゼネラルプロダクツ初のパソコンゲーム『電脳学園』だ。

クイズに答えて、女の子を脱がせるのが目的のこのゲーム。とにかく、女の子がカワユイ！　それもそのはず、製作には、『トップをねらえ』や『オネアミスの翼』で、アニメファンにはおなじみの、あのガイナックスが参加しているのだ。納得、納得。

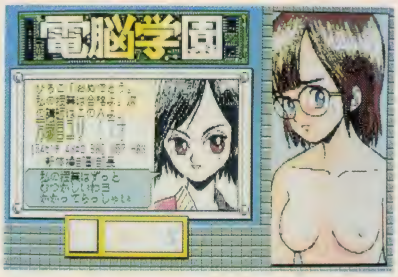
ゲームの舞台となるのは、女の子ばっかりの学校〝電脳学園〟。まず最初は、校内を歩き回って、クイズを出してくれる女の子を捜さなくてはならない。ここは、コマンド選択のAVGになっている。情報提供してくれる女の子たちが、これまた美少女ぞろいで、同じメッセージが続いて、なかなか解けないときも、シアワセ気分でプレイできるぞ。

いよいよ、クイズの出題をしてくれる女の子とご対面できたら、待望のクイズシーンに突入だ。1時限、25問の出題に、Yes、Noで答えていき、20問以上正解ならば、女の子が着ている服を1枚脱いでくれる。ウヒョウヒョ。逆に、正解が19問以下だと脱いだ服をまた身につけてしまうという、悲しい事態に。女の子がこれ以上着るものがないという状態になったらゲームオーバーだ。出される問題は、アニメ、マンガ、特撮ヒーロー物を中心とした、オタク心をくすぐる、マニアックなものばかり。その筋の人には大ウケしそうだ。



アドベンチャーシーン。問題を出してくれる女の子を捜して、桃色学園でウヒョウヒョの聞き込みだ。

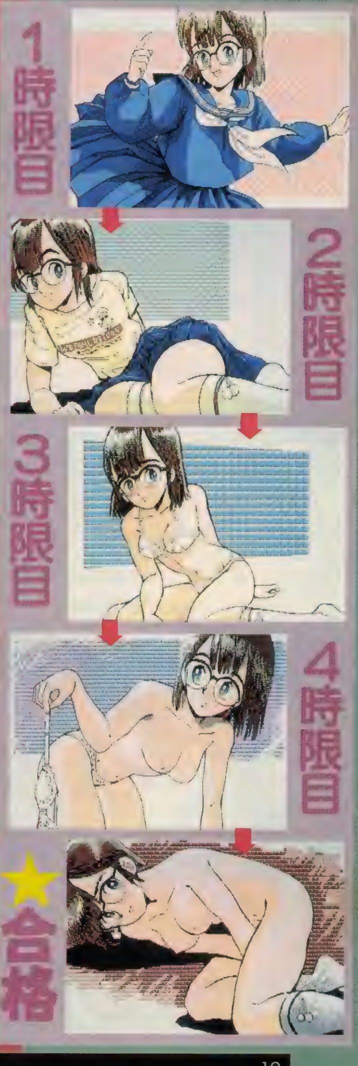
指先マークで、女の子の感じやすいところをツンツン。何度も見たいグラフィック。ヤル気がデルデル。



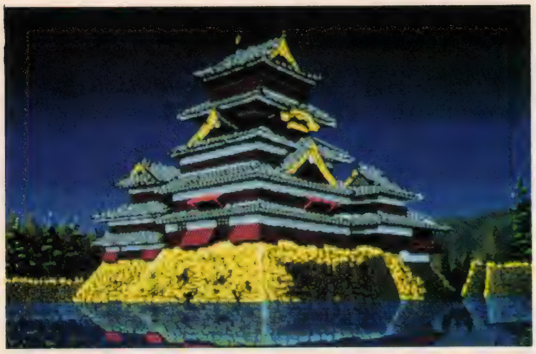
授業に合格すると、次の女の子のデータが見られる。早く見つけて、ツンツンしたいね。

正解率80%キープで、オイシイごほうびだ!!

1時限25問の問題の80%以上に正解すると、なぜか女の子が薄着になって祝福(？)してくれる。最短5時限で合格。逆に正解率80%未満だと、矢印がさかさまになっちゃうよ。しっかりオベンキョしましょ。



美少女キャラ満載の、ちょっとHなゲームが登場！



ZAN
斬 ～陽炎(かげろう)の時代(とき)

ウルフ・チーム
■PC-9801シリーズ 9月15日発売予定 ￥9,800円(税別)
問ウルフ・チーム☎03-5273-4795

浪人だって天下を取れる!?

AVGの野心作『Gaudi』に続くウルフ・チームの新作は、なんと、シミュレーションである。それも、戦国時代が題材。すでに、同じコンセプトの作品がいくつかある中で、あえて同じ土俵で勝負しようという意欲作である。『斬』は、他社の製品を研究したうえで、既存のゲームにない新しい試みをたくさん取り入れた、ニュータイプのシミュレーションなのだ。

画面写真を見てもらいたい。シミュレーションにおいては、ともすれば軽視されがちなグラフィックを、じつにていねいに作っている。「よりリアルな形でゲームを楽しんでほしい、それにはグラフィックの質が無視できない」というスタッフの言葉が裏づけられている。

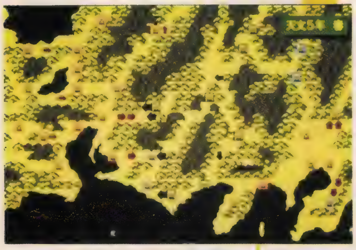
続いて中身を見てみよう。既存のシミュレーションにあった不合理（とスタッフが考えたもの）を解決するために、さまざまな新機能が考え出された。主なものをあげておこう。

まずは「歴史の書システム」。これはゲーム中のできごとを記憶するシステムで、プリントアウトもできる、一種の年表である。〝索敵〟にも新しい概念を導入し、同じ距離にいても、見える敵と見えない敵がいる。すなわち、大部隊は見えるが小人数の部隊は見えないということで、より現実に即した機能になっているのだ。

そして、『斬』の一番の特色は、ヘックスを取り払ったことだ。「ヘックスは、ボードゲームにあったものをコンピュータが引きずっているダケで、不可欠のものではない」とスタッフはいう。〝絵〟にある距離が、現実の距離なのだ。

忍者を呼ぶ武将。陰の主役として、忍者をうまく動かすことが重要なのだ。

アニメーションによるバトルシーン。「川中島の合戦」だ。リアルな動きと音が、雰囲気を盛り上げる。

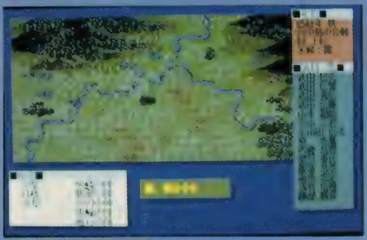


中部地方のグラフィックだ。現実の地形を、できる限り忠実に描いているという。

天候によって戦法も変わる

『斬』では、気象の変化が重要な位置を占める。霧、雨、雪などの気象条件によって、見えていた敵が見えなくなったり、行軍のスピードが変わったりする。川が凍結して、渡れるようになることもあるのだ。

●雨のシーン



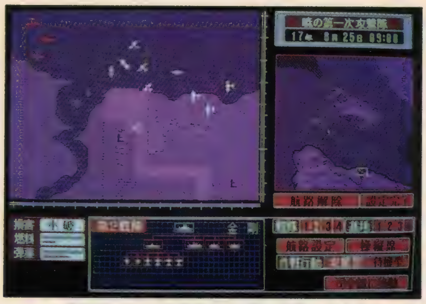
●雪のシーン

※画面写真は開発中のものです。

ヘックス無用！ スーパーリアルなシミュレーション！

大海令 スーパーリアルタイムシミュレーション
南海の死闘

アートディング
■PC-9800シリーズVM／UVシリーズ ¥8,800円(税別)
問アートディンク☎0474-77-7541



戦線モード。航空機や命中弾の表示に手を加え、さらに臨場感を高めている。

のめり込み度が充実100%

こいつは相当、鍛え上げられたな。というのが『南海の死闘』のファースト・インプレッションである。『南海の死闘』は、あのスーパーリアルタイムシミュレーション『大海令』のいわば姉妹版であるが、内容はまったくの別物。『大海令』の優れたコンセプト、グラフィックスを継承しつつも、その〝のめり込み度〟を大幅にグレードアップしたのである。

まず第一に、局地戦に絞り込んだことにより、ゲーム・システムの持ち味が完璧に生かされるようになったこと。『大海令』の「本土防衛編」のように、やたら戦域ばかりが広くてなんだか薄っぺらな印象、というのがなくなった。リアリティが違うのだ。『南海の死闘』の戦域は、太平洋戦争最大の激戦地といわれるガダルカナル島周辺である。この1つのマップに、「暁の第一次攻撃隊」「潜望鏡を上げろ！」「ガ島攻防戦」「敵機動部隊を討て」の4つのシナリオがつく。鍵を握る戦闘艦が空母だったり潜水艦だったり、それぞれバラエティ豊かな戦いが楽しめる。

艦隊司令部モード。艦隊数はだいぶ少なくなったが、操作性はぐんと向上した。

第二に、戦力設定がシナリオによって固定されていること。『大海令』では真珠湾奇襲に、当時はまだ完成していなかった空母信濃や攻撃機流星改を登場させることもできてしまったのだが、もうこれからはそんなインチキなし。

しかも戦闘の最終目的が〝米軍の戦闘艦をすべて撃滅する〟というのが、単純明快でよろしい。ゲームはこうありたいね。

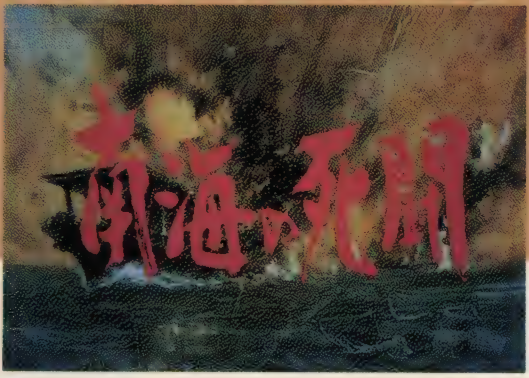
第三に索敵が重要になったこと。航空機で敵艦隊を発見しなければ、何も手のくだしようがない。発見するかされるか、かなりハラハラものである。

第四に、これはポイントだが、米軍の思考ルーチンが大強化されたことだ。へたをするとたった一隻の潜水艦に空母が撃沈されたり、囮(おとり)艦を差し向け航空隊を引きつけたり、かなりの戦いぶり。逆に米軍をだましたときの快感は、もう病みつき。やめられませんね。『南海の死闘』は今後、数々のバージョンを増やしていくそうだ。ボクとしては、マリアナ沖海戦やレイテ沖海戦など、米軍絶対有利の戦況でどう一発逆転するか、という戦いをやってみたい。強く発売を望みます、アート・ディンクさん。

マニアにうれしい「保管庫機能」

もうひとつ新しくなった機能が「保管庫機能」。これはいってしまえばセーブ機能だが、よーく見てほしい。ここまでに米軍の艦船をどれだけ撃沈したかが、×マークで表示されるのである。「うーむ平成元年8月20日の戦いは、戦艦2隻を沈めておったか。はっはっはっ」などとのちに感慨にふけることができる。こんな単純な機能でもマニアって感動してしまうものなのである。

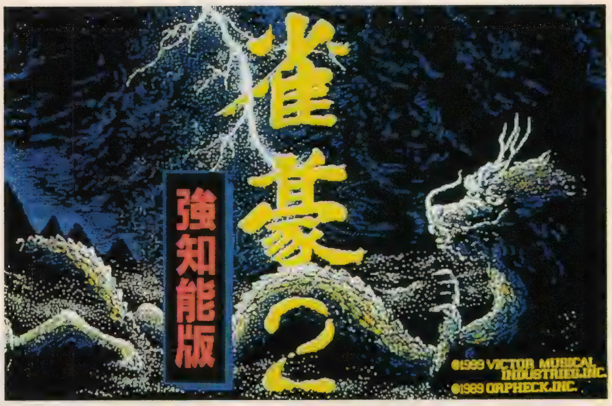
タイトルバックは今回も凝っております。直撃弾をくらったのは空母赤城か、加賀か。



『大海令』を全面改造！超A級シミュレーション、誕生。

雀豪2 強知能版

ビクター音楽産業
■PC-9801シリーズ 定9,800円(税別)
問ビクター音楽産業☎03-423-7901



とにかく強いのだ

「近ごろ甘口の麻雀ソフトが多い!」とお嘆きの貴兄に、ピッタリのソフトが登場する。女のコがドンドン脱いでいくパターンも悪かないんだけど、やっぱりちょっとものたりない。すぐにアキがくるんだよネ。長く遊べるソフトは、どうしても本格派ってことになるワケで、それなら『雀豪2』ってコトになるのだ。開発に時間がかかり、ヤキモキしていたが、そのぶん、期待にたがわぬ仕上がりになったようだ。

『I』の実力にも、〝ムムム……〟というものがあったが、『2』はそれをはるかに上回る手ごわさだ。人工知脳に磨きをかけ、思考ルーチンがより実戦に近いものになっている。見てのとおり、グラフィックもレベルアップ。パイが大きくなって(ほとんどDカップ!?)たいへん見やすくなったのだ。

まず初めに、自分の名前を登録する。カタカナ、ひらがな、漢字、英数字、なんでもOKだ。

それでは、中身を見ていこう。『雀豪』シリーズのコンセプトは、各人の打ち方のクセをサンプリングすることにより、より強く、より実戦さながらのプレイを可能にするという点にある。『2』は、初期データとして〝雀豪A〟〜〝E〟の5人がクレジットされている。A〜Eの各人は、それぞれ個性的でめっぽう強い実力者たちばかり、彼らと対局するだけで、キミの実力は確実にアップするハズだ。しかし、なんといっても楽しいのは、身近な仲間たちとの対局。最大35人まで登録できるから、ワイワイやりながら、得点レースができる。『I』で作っておいたデータも利用できるから、楽しさはドンドン広がるのだ。

めんどうなキー操作はいらない。フルマウス対応でスピーディーにゲーム進行できる。

鳴きまくって、ようやく上がれた。このメンバーは強力で、なかなかトップはとれないゾ!

これはスゴイ! こだわりのパーソナルデータ

最近の麻雀ソフトは、対局結果を記録できるものが増えてきた。しかし、これほど細かく、多岐にわたった個人データはなかったのではないだろうか。写真をよく見てほしい。ツモや放銃の結果のみならず、手に入れたドラの数、三元パイの数など、ほとんどどうでもいいようなことまで、キチンと記録されてしまうのだ。これはもう〝究極の麻雀データベース〟といっても過言ではないだろう。

なお、回数の右のグラフは、打ち方のタイプ、上がり役の傾向を示したもので、赤ラインに近づくほど、その傾向が強いということだ。さて、キミはどんな雀士?

マウスを使って楽チンプレイ!!

ソフトレビュー

夏休み、エンジョイしてるかい? 勉強するのもいいけど、まずはレビューを読んでから。

神の聖都

スタジオパンサー
■PC-8801SR以降 9,800円(税別)
問スタジオパンサー☎03-798-2760

町はずれの"神殿"で、ユウキを襲った異次元体験。これは神の啓示なのか。

ストーリー性を重視したAVGだ!!

"生き残り"の謎を追え!

7月号のホット情報で紹介した、スタジオパンサーの新作『神の聖都』が、発売された。7月号でもお知らせしたとおり、AVGではあるものの、謎解きよりも、ストーリー性を重視したムービー感覚のゲームに仕上がっている。

それでは、ゲームのさわりをご紹介しよう。——突如襲ってきた、原因不明の大異変によって、一瞬にして崩壊した横浜。その後、封鎖分断され無法地帯と化したこの町に、かつての恋人ユカリを捜し出すために、潜入した主人公ユウキ。調査を進めるうち、この町の住人のほとんどは、大異変によって死に絶え、わずかに残った生存者も"生き残り"といわれる、狂暴な怪物と化していることを知る。

ある日、ヤミ医者を襲ったモンスターを倒したユウキは、溶けた死体の跡から、オリハルコンと呼ばれる、不思議な石を手に入れる。

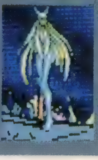
ここから話は急展開してゆく。不気味な生物"蟲"を使って、"生き残り"たちをあやつっている者がいること。"蟲"だけを殺すことができれば、"生き残り"をもとの人間に戻せるかもしれないことなどが判明する。ユウキは、さらに"生き残り"に関する調査を進めてゆく。その結果、町の北西のはずれに、異変時に突然出現した"神殿"と呼ばれる場所があることをつきとめる。そこには、"生き残り"たちの宝が隠されているというのだ。"神殿"に向かうユウキを待つものは……。

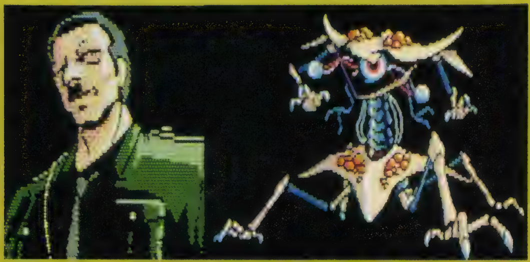
人間にとりついて、自由にあやつる不気味な"蟲"。

"神殿"をあとにして、新たなる冒険に向かうユウキ。

ユウキに襲いかかるモンスターたち!

『神の聖都』に登場する、モンスターたち。それぞれに対して、有効な武器と、そうでないものがあるので、戦闘モード時の武器選択は、慎重にね。





ヒットラーも登場。彼の本性は、みにくい怪物だったのだ。

なんと、CDシングル付きなのだ!

ドラマ性を高めるために、BGMや効果音など、サウンド面にもリキが入っている『神の聖都』だが、なんと驚くなかれCDシングルがついているのだ。タイトル曲(イイ曲)をタイトなハードロックにアレンジ。歌詞をのせ、女性ボーカルが歌っているという本格的なもの。一度聴いてみたいと思いません?

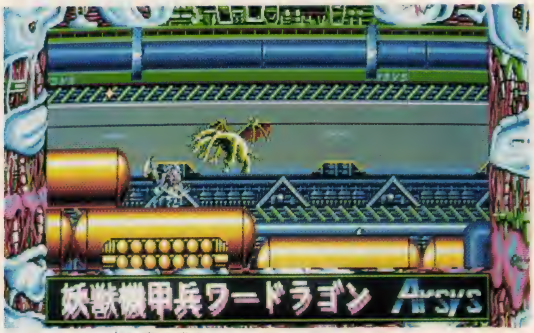
War Dragon

妖獣機甲兵ワードラゴン

アルシスソフト
■PC-8801SRシリーズ ㊎8,700円（税別）㊐アルシスソフト☎0958-22-3881

横スクロールが美しく鮮やか超ド級アクションゲームだ！

コンセプトは、サイバーパンク・アクションゲーム。正義の味方、主人公ケイ・カーツェ（じつは改造人間）がレベルアップとともに変身・進化していく、といった楽しい試みに拍手を送りたい。流れる三重快感スクロールも見ごたえ、手ごたえ、ルンルン。夏休みはコレ１本で暑さブッ飛ぶぞっ！



ファクトリー内を突き進むケイ・カーツェ。

ロボコップより強い!?

先月号でチラリと紹介した『妖獣機甲兵ワードラゴン』が、いよいよ発売となる（拍手パチパチ）。

『スタークルーザー』X68000版のできもすばらしく、今、ノリまくっているアルシスソフトの作品だけに、そのグレードもかなりのもの。まずはPC-88ユーザーのみな様、おめでとさんです。

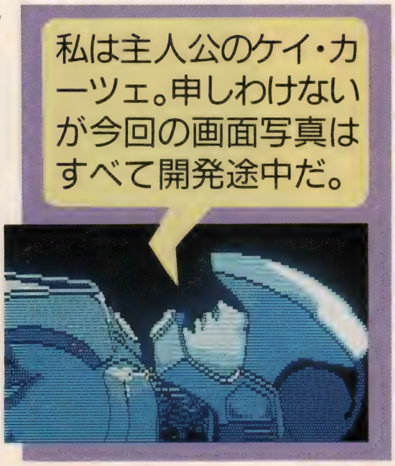
ストーリーは前号ですでに紹介ずみなので、細かいことはここでは省略。

ときは近未来、魔界と化した近未来都市S-CITY（正称はSeqential Circuit City）を救うため、政府から派遣された戦闘用サイボーグが主人公ケイ・カーツェ。はたして、科学の粋を集めた、美しきイルミネーションきらめく大都会を、モンスターたちの手から奪い返すことができるのか？　それもたった１人で!?

というわけで、典型的なアクションゲームの設定であるが、特筆すべきは主人公のサイボーグ。政府軍兵士として一度死んだ勇士ケイ・カーツェは、何者かの手によって新しい生命体として生まれ変わったというわけで、映画『ロボコップ』を想起させられる。けれど、ケイ・カーツェの強さはロボコップの比じゃあないね。

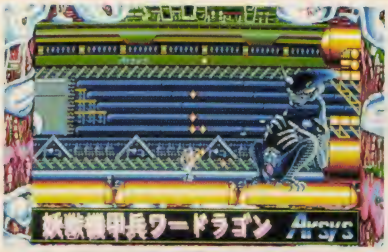
レベルアップとともに、パワーもアップ。それをビジュアルでは、変身としてアニメーションで見せてくれる。

〝変身〟のごく一部をチラリと写真で紹介しているのでわかると思うが、人



主人公ツェ・ハークの変身シーンだ！

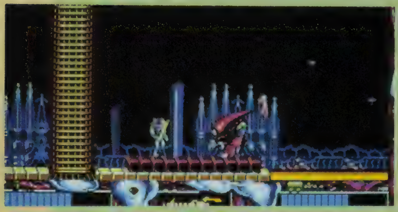
主人公のパワーアップ・フォルムを公開。迫力モノ。



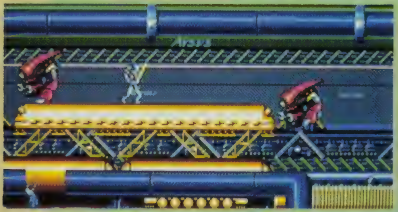
オーッ、デカキャラの出現だ！

マップをチラリと公開ね！

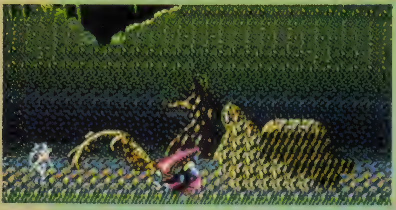
第 1 面



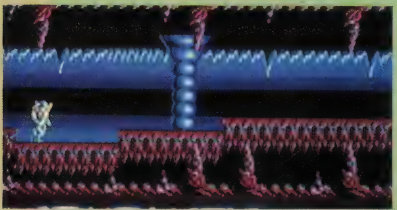
第 2 面



第 3 面



第 4 面



間に近い形から、いかにも強そうな、ロボット版シュワルツェネッガー的雰囲気へとそのフォルムを変えていくのである。このあたりのアイデアがけっこう楽しい。

主人公が持てる武器としては、ハイパーキャノン、トリシューター（広角打法のやつ）、ツインショット（前後に撃てる）の銃が3種類。剣はライトソード（いわゆるレーザーソード）、オーラソード（エネルギー波が出る）、レーザーアックス（破壊力バツグン、でも重いので使いづらい）、の3種類。

ほかにサイキック、超能力ね。これも3種類。敵にカミナリを浴びせるサンダー、必殺針攻撃のホーミングニードル、そしてファイナルと名づけられた究極の超能力……こ、これは恐ろしくてボクには、と、とても、いえない……というのもある。ゲームを進めてのお楽しみ。

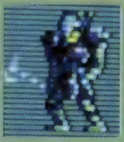
そして最後に触れておきたいのが、みごとな三重スクロール。細部まで描き込まれたグラフィックが、じつにスムーズに速く動くのである。

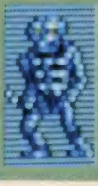
次々と襲いかかってくる敵キャラを、ジャンプしたり、切り下ろしたりと、多彩なアクションで巧みに攻撃しつつ突き進む。工場、廃墟、森などを駆け抜けるバリバリ快感アクション・ゲームで夏の暑さもブッ飛ばせ！

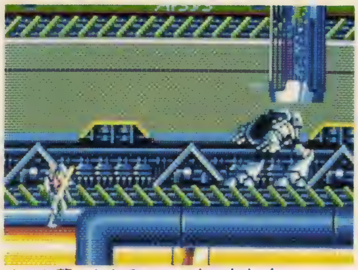
いい忘れたがマップは全部で6面だ。今回はそのうち4面だけ公開ネ。

早くやりたい！

モンスター顔見せだよ！



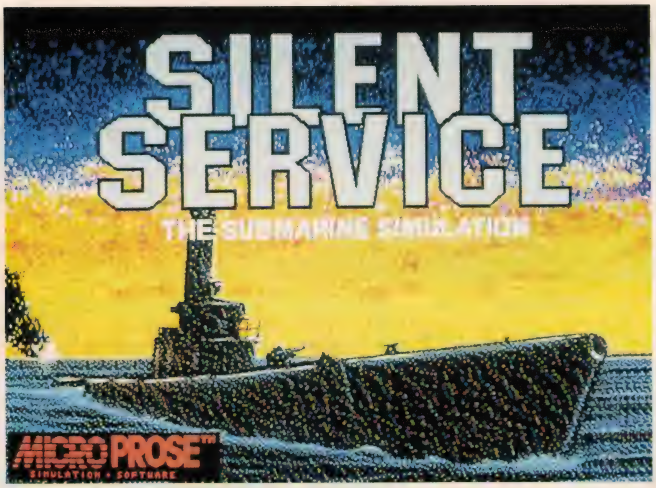




次々と襲いかかるモンスターたち！

耳より情報

アルシスソフトでは『妖獣機甲兵ワードラゴン』発売記念キャンペーンを行っています。ユーザーカードを送った人の中から抽選で、ローランドモニタースピーカー（MA-12C）2本セットで20名、PC-88シリーズ用マウス100名、そしてアルシスオリジナル・ディスクケース100名、その他テレカ、Tシャツなどが合計で500名に当たるのだ。締め切りは9月末日。



サイレント・サービス

マイクロプローズジャパン
■PC-9801VM以降 ⓟ8,800円(税別)
マイクロプローズジャパン ☎0423-33-7781

本格的潜水艦シミュレーションの上陸なのだ!

潜水艦乗りにあこがれて

さて、先月号の徹底攻略法拡張版でも紹介したのだが、『サイレント・サービス』の魅力をよく知ってもらうために、今月号もレビューしちゃいますね。

それでは、先月号を読んでいない人のために、軽くゲーム内容から解説していっちゃいましょう。

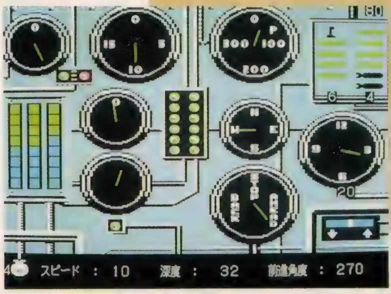
このゲームは、いわずと知れた潜水艦のアクティブ・シミュレーションで、大戦中のアメリカ軍潜水艦を操艦し、大日本帝国海軍の艦船を、バシバシ沈めちゃう危ないゲームなのだ(しかし、いかにゲームとはいえ、米国じゃあ受けたかもしれないけど、よくこの設定で、日本に持ってきたもんだよな。このゲームが、もし大ヒットってことになったら、日本人はユーモアがわかるのか、それとも無神経なのか、考えさせられるところではある)。

護衛任務をこなし、さまざまな潜水艦の戦闘パターンに慣れることが大切。

操作性ということで考えれば、さすがはマイクロプローズとうならさせられてしまう。あまりにも細かいその難度設定は、初めてゲームに触れる初心者から、熟達したプレイヤーまで、満足のいくゲーム展開を保証しているのである。

そして、「戦闘パトロール」へと進行していくわけ。

これは、史実に基づいた5つの任務をこなすもので、太平洋の島々のどこかに航行している艦隊を発見し、撃沈するのが目的。おそらく、5つのシナリオごとに、敵艦の頻繁に出現する位置が変わってくるのだろうことは、予想できるが、何せ広い太平洋。どこへ行ったらいいのか、困ってしまう。



計器室。これを見て、潜水艦の状態が、ひと目でつかめるようじゃないとダメ!

こうして、プレイしていくと、自分の得意とする戦闘手段が身につくはずだ。その中でも、最もわかりやすいのが、先回りしての待ち伏せだろう。

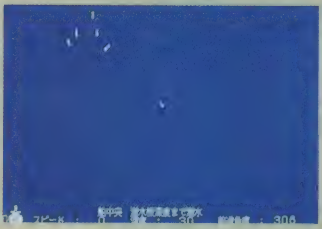
発見した艦隊が輸送を目的としているとき、その目的地に向かって、進路をまっすぐにとっている場合が多い。ために、その航路を予測して、先回りすることができるのだ(潜航状態では、あまりスピードの出ない潜水艦も、浮上すると、20ノットという猛スピードを出すことができる)。この作戦の最大のメリットは、敵に気づかれにくいことと、攻撃の成功率がひじょうに高いことがあげられるだろう。

魚雷を発射するときの注意としては、敵艦が船腹を見せたときに発射すること(命中度が高い)と、不発魚雷と敵の回避を想定して、扇状に連続発射すること。この2点をすばやくこなすことができれば、たいていの艦を沈めることが可能だ。

だが、ほとんどの場合、一度の攻撃で全艦沈めることは、不可能に近いから、(攻撃)→(沈黙潜航)→(追跡)→(待ち伏せ)といった手順を何回かくり返すことになるだろう。ここで、必要にな

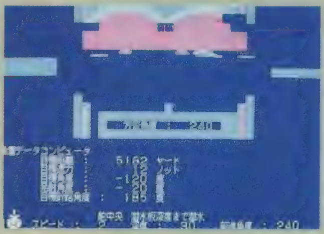
熟練した潜水艦の攻撃パターン

待ち伏せ



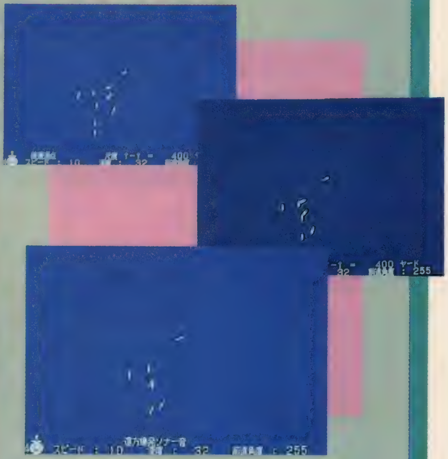
巧みな待ち伏せができるようになれば、潜水艦の攻撃はひじょうに楽なものになる。艦首を目標の艦隊に向けておけば、敵に発見されにくいのね。

視認



夜間でない限り、攻撃目標は潜望鏡で捕らえるようにしよう。敵艦の確認や魚雷制御コンピュータの活用が、確実となるからね。興奮する一瞬です。

連続発射



魚雷の発射で最も大切なことは、敵艦を捕らえたら、扇型に連続発射すること。不発魚雷と敵艦の回避行動を計算にいれた上で、1目標に3発は発射するのが確実。

難易度の設定によって、ビギナーからエキスパート・クラスまで楽しめちゃうのだ。

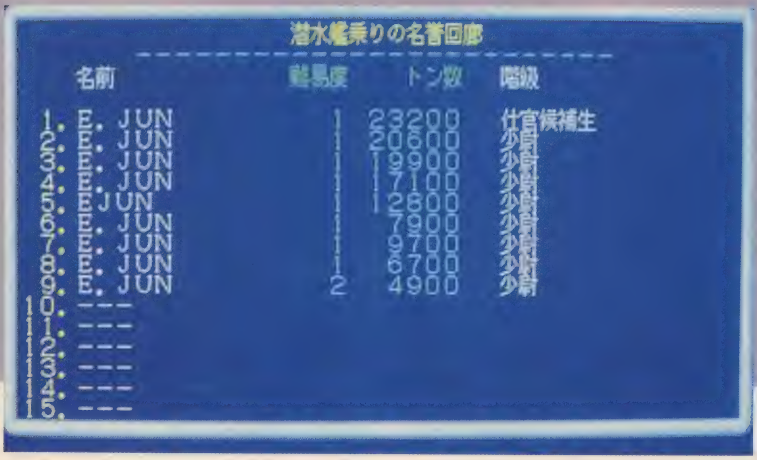
ってくるのが、的確な判断力と、粘り強い精神力だというのは、いうまでもないことか。

こうして、撃沈した敵の艦船は、その排水量がそのままスコアになる。そして、その難易度とスコアにより、階級が決定され、「潜水艦乗りの名誉回廊」に記録されるのだ。

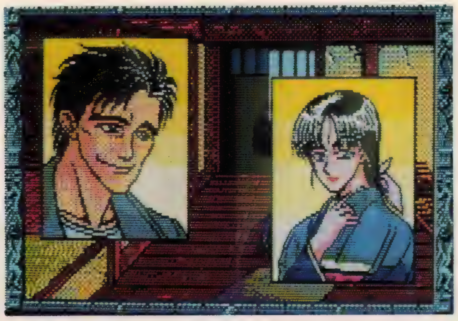
1回の航海で撃沈できる艦船の数には限りがあるから、上の階級をめざすなら、当然、高いレベルでチャレンジしなければならないぞ。

というわけで、潜水艦乗りにあこがれる君に贈るこの1作。ぜひ、一度プレイしてみることをおすすめしよう。

プレイの記録は、この潜水艦乗りの名誉回廊にハイスコアとして残されるのだ。



戦闘パトロール終了。沈めた艦船の総排水量が、そのままスコアになる。



闇の壱与伝説 ―女王塚殺人事件―

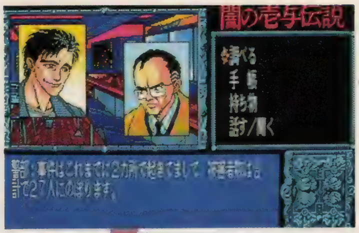
ホット・ビィ
■PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ、X1turboシリーズ、FM77AVシリーズ 図7,800円（税別）
問ホット・ビィ☎03-5261-3900

2つの事件の手がかりを探せ!!

一見さえない主人公!?

前作『Genji』の流れをくみ、古代史でアレンジしてあるこの『闇の壱与伝説』〝ホラー&エロス〟という、ホット・ビィ十八番（？）のつくりで暑さをふっとばしてくれるぞ。エロスのほうばっかり気にしてるのはだれだ？

主人公の不動修羅はとっても貧乏な探偵。ある日親がわりの不動院和尚に、警視庁の郷田警部を紹介される。郷田警部は、修羅に2つの場所で起こった化け物事件の謎ときを依頼するのだった。〝化け物事件〟それは、京都と島根の山奥で起こった殺人事件のことで、被害者が体じゅうの血を抜かれ、バラバラになっているところからついた名称であった。この奇妙な事件を、はたして修羅は解決できるのだろうか？　というのがストーリーの導入部分なのだが、ゲーム序盤では、まさか本物の怪物と闘うなんて思わなかったんだよね。しかし、話がちょっと進むと、いきなり蛭の怪物がバーン！　しかも女の子が襲われているというおまけ付き。当然助けて、やれやれと思えば、今度は鶏の化け物がドーン！　しかも襲われているのは郷田警部の部下。この息をもつかせぬ展開に、修羅は火天呪の呪文を用いて応戦する。だんだん話がグロくなってきたところで、タイミングよくヒロインの洋子がホテルで修羅と……。このゲームのウリのひとつ。グラフィックのきれいさがここで本領発揮!?されるのだ。♥シーンに入る前に〝セーブをどうぞ〟というメッセージも親切でうれしい。



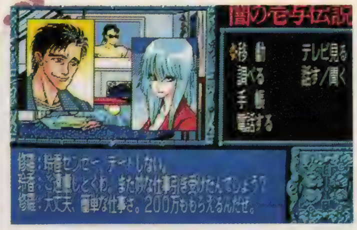
郷田警部は、信頼できる人だ。話を聞こう。

AVGで大切なのは、ストーリーのテンポだと思うんだけど、そういう点でみるとこのゲームには満点をあげてもいいだろう。多彩な登場人物、シンプルなシステム、そしてなんといっても100を超えるグラフィック画面が、複雑なシナリオとマッチして、まったりとしてコクがあるグッドなできになっているぞ。前作『Genji』の源氏物語に対抗して、邪馬台国の女王の後継者争いをモチーフにしてあるところも歴史マニアをうならせる。また、歴史なんて関係ないね、というユーザーもホラー&エロスという言葉にひかれてプレイすると、だんだんのめり込んでいくはずだ。ちょくちょく行われる戦闘シーンも、ヘタなRPGよりクオリティが高くて、その筋のお方も満足!?

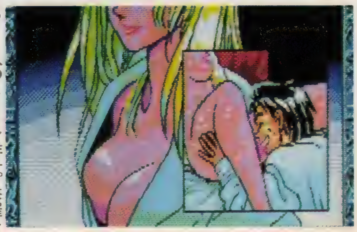
ただ、難をいえば、少し謎が意地悪かもしれない。何度も話したり調べたり、という行動は、いささかメンドくさい。しかしそんなことは従来のAVGにもあったことだし、さほど気にする必要はない。むしろ、欠点がほかにないという考え方をしたほうがいいし、ヒロイン洋子のかわいさでカバーしている。

ゲーム中に、新興宗教団体が出てくるところなんか、個人的にヒニクがきいててなんとなく笑えるしね。システム、ストーリーともにシンプルイズベストという感じがするゲームだと思う。

一連の事件を解いた修羅を待つものは？　夏の夜はホラー&エロスで乗り切ろう！



修羅が弱味をみせる女、玲香。あんまり出番はないけれど……。



もう1人のヒロイン洋子。修羅をホテルの自室に呼んで♥

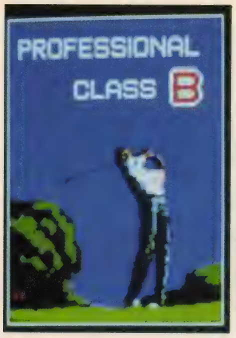
ザ・バイオレンス!!

このゲームではストーリーを進めていくとたまに戦闘シーンになる。つまり敵と闘うんだけど、基本的に呪文攻撃のあと戦うというパターンがナイス。MPやHPは1回戦闘が終わるごとに回復するからガンガン使っていこう。紹介した2匹のほかにもまだまだいるぞ。〝逃げる〟はあんまり選ばないほうがいい。

修羅が最初に闘う敵、蛭鬼。かなり弱いぞ。

2番目の敵、魔鶏首羅。けっこう強いが呪文でKO。

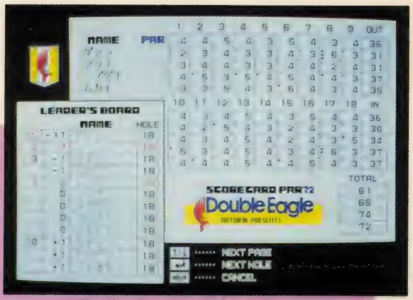
洋子たちを襲う怪物。呪文で倒せ！



ダブル・イーグル

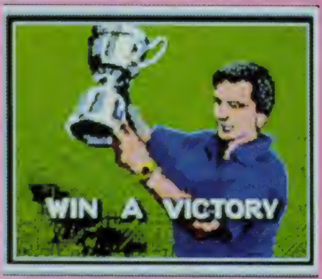
アートディンク
■PC-9801シリーズ　🄿9,500円（税別）
問アートディンク☎0474-77-7541

期間をかけて、促成栽倍？賞金レースに向けて第1歩。



アマチュア選手権の初日。6連続バーディーを見よ！

3年間キャディーの下積みのすえ、試合にチャレンジ。



初優勝！ 気持ちイイっすよ！

あせらず、急がず

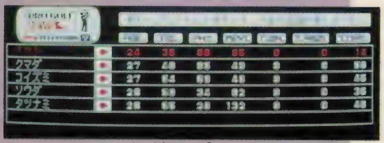
プロゴルファーをめざして人生ゲームを楽しんでしまおうという、異色のゴルフシミュレーション。特徴をしっかりとつかんでいないとてんやわんやのプレイになるので、そのあたりを早めに見極めることが大切だ。

人生ゲームでは、プレイヤーは体力と精神力、技術力と疲労度の4つのパラメーターで表現されている。いちばん問題になるのは技術力。なにしろ、ボールがねらったところにちゃんと飛ぶかどうかが決まってしまう。

もうひとつの特徴は、タイミング部分。たとえ技術力が0でも、ベストのタイミングで打てれば、まず間違いなくナイスショットが出せる。

参考までに、プロテストの舞台です。

プロテストは3日間に渡って試合が行われる。


さあ、これから人生が変わる？

技術力を上げるには、コースを回るか、あるいはキャディーのアルバイトをする。ただし、キャディーでは30まででしか上げられない。そのあとは、どうしてもコースに出て、スコアを上げていくしかない。

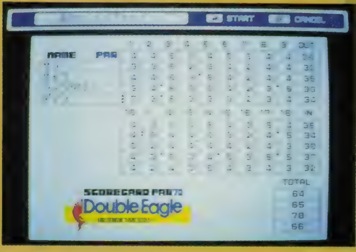
まずゲームに慣れるのが大切なんだけど、とにかく人生ゲームをやりたいという人へのアドバイス。方針は2つある。まず、とにかくキャディーで上がるだけ技術力を上げる。TEC.30なら、プレイがむちゃくちゃにはならない程度にはいける。あとは、練習コースは回らずに、ひたすら「アマチュアトーナメント」などに挑戦する。試合に出れば、最低でも技術力は1上がる。

もうひとつの方法は、かなり無謀。気の短い人にはすすめられない。まず、クロックなどコンピュータ本体の実行速度をできるだけ下げる。そして技術力0のままで、いきなりトーナメントに出場してしまう。試合が始まったら、CTRL-Fでさらにスピードを遅くしてしまう。ここがいちばんかんじんなのだけれど、ぜったいにベストタイミングをはずさない。

試合のあと技術力がいくつ上がるかは、成績による。よいスコアで回って優勝すれば、5ポイントぐらいは期待できる。キャディーだけで技術力を上げていると30まで3年近くかかるけれど、この方法なら1年以内に30以上も期待できる。

そうそう、試合中の空振り（素振りじゃなくて）は、1打プラスだけじゃなくて、体力と精神力も消耗するそうなので避けること。

開発者、強し！

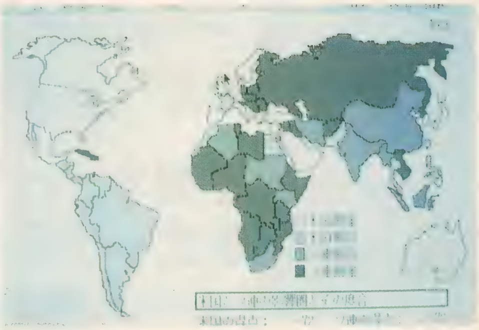


アマ・トーナメント優勝で自信をつけたので、開発スタッフにPLAY GOLFの挑戦状をたたきつけた。選んだのは葉月カントリークラブ、季節は夏！

メンバーは『ダブル・イーグル』開発主任の佐古さん、テストプレイで手腕を発揮していた営業の佐藤さん、マニュアルを書いた総務の神田さん。

16:11スタートで、ハーフで30分ほど休憩して、ホールアウトが18:54だから、4人でプレイすると2時間以上はみとかないといけないね。結果は佐古さんが自己ベストでご覧のとおり。いきなりのトリプルボギーが最後まで足をひっぱり、追い上げいま1歩届かずって感じでした。

ついでにPLAY GOLFの設定パラメーターを聞いてきたので、参考にしてください。体力100、精神力100、技術力80、疲労30、クラブセットは左から4番めのものを使っているそうです。クラスはアマチュアね。



これが米ソの二極対立構造だ！

バランス オブ パワー

BALANCE OF POWER

アスキー
■PC-9801VM／UVシリーズ PC-8801SRシリーズ、MSX2
㊒12,800円（税別）㊖アスキー☎03-486-8080

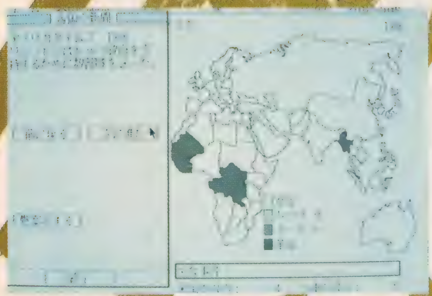
戦略級シミュレーションの傑作が88に登場。現代の国際政治をテーマに46億人が住む地球儀で遊んでしまおう。という危ないゲーム『バランスオブパワー』がそれである。これで日本の国際的役割を認識するのもよし、核戦争を起こして1人世界の破壊者になる快感を味わうのもまたいいかもしれない。

君はブッシュか？ それともゴルバチョフか？

現代政治を扱ったハイレベルなシミュレーションゲーム『バランスオブパワー』がPC-88シリーズに移植された。わが国ではこれまで98版とマック版が発売されており、その高度なシミュレーション性が高い評価を得てきた。国家の威信を増大させることと、核兵器による全面戦争という相反する要素を巧みにゲーム化し、「冷戦」というファクターをスマートにシステム化している好ゲームだと、筆者もこの作品を高く評価している者の1人だ。

最近ぼくはこのゲームのアップルIIGS版を入手した。GS版は1990年バージョンとして、このゲームが従来、1985〜1993年までだったものを1989〜1996年までとし、まったく新しいデータを使って現代の政治状況をシミュレートできる、アップデイトバージョンになっていた。だから僕は今度発売される88版も、当然このアップデイト版になっていると思っていたのだが、そうでなかったのには少々がっかりした。アフガニスタンや中東の政治状況などは1985年と1989年では大きく違うし、さらに、中米や中東といった細かいマップを1990年バージョンはすべて網羅しているのに対し、1985年バージョンではイスラエルやシリア、パナマやニカラグアといった主要国しか含んでいないという不満も見受けられる。もっとも1990年バージョンが発表されたのはつい最近だし、それを移植する時間のことを考えると、これからマックや98ユーザー向けの製品が先に発表されると考えるのが適当かもしれない。

『バランスオブパワー』というゲームの内容については本誌でも以前紹介しているので簡単にすませたい。このゲームの主題は2つ。「冷戦」と「地政学」である。つまり五大大陸にオーストラリアを加えた世界に位置する国々が国際政治に与える影響（なぜアメリカにとって日本という列島が必要なのか？）と、「冷戦」の本質（鉄のカーテンにおける緊張とアジアや中近東における代理戦争）が、このゲームをプレイすることによって明らかになってくるということだ。核兵器による全面戦争（つまり世界の破滅）を招くのは米ソ両国の意地の張り合いである。このゲームに勝つためには、相手国の利益をどこまで認めるかということや、自国に絶対必要な利益を守るために他のどの部分を犠牲にするかということを冷静に見極める必要がある。そして平和ということと国家、国際社会というものがいかに相反するものであるかということをこのゲームをプレイする人は認識することになるだろう。



新聞などで相手国の政策を見極め対応を検討。

中東政策をもとにした米ソの政治的対立。

1962年のキューバ危機を思わせる緊張の一瞬！スワ！ 全面戦争か？

激突ペナントレース2

コナミ
■MSX2、MSX2+ 8月30日発売 メガROM 6,300円(税別)
問コナミ☎03-264-5678

POPCOMSのトップバッター〝あらき〟のなさけない空振り！

痛快！スムーズなスクロール

新機軸がいっぱい

待ちに待っていた『激ペナ2』の発売日が決定した。『ファミスタ』もMSX版が出ることになっているし、MSXユーザーは、どちらを買うべきか、ハムレットの心境になっているかもしれない(マ、両方買っちゃえばいいんだよネ……)。7月号では写真のみの紹介だったが、プレイできるバージョンが手に入ったので、さっそく、レポートしたいと思う。

操作性はスコブルよい。〝MSX初〟のスクロール画面は、スムーズそのもの(モチ、ジョイパッドは必須アイテムだ)。切り換え式だった前作の欠点を完ペキにクリアしている。あな、うれしや……。MSXユーザーも、ようやく、本物の野球ゲームができるというものだ(パチパチパチ！)。

ゲームモードは4つ。「CPUと対戦」「2人で対戦」「ペナントレース」「観戦」と、お好みしだいだ。思わず笑っちゃう名前のユニークな6チーム。それぞれに特色があるから、自分のチームを決めてやり込めば、長〜く楽しめること受け合いだ。青空球場とドーム球場を自由に選択できるのも、楽しさを倍加してくれるだろう。3.5インチフロッピーか『コナミの新10倍カートリッジ』を使えば、エディットモードで作ったオリジナルチームのデータや試合結果を保存しておける。パソコンならではのうれしい機能といえるだろう。

ピッチャーを交替すると、3球だけ投球練習ができる。あまり意味ないんだけど、楽しい！

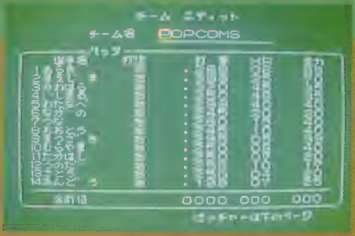
POPCOMSのバッターが三遊間にゴロを放った。抜けるかっ!?

球場は、みどりスタジアムとたまごスタジアムの2種類。広さもチガウゾ！

ANIMALS対HEROESの一戦。土のグラウンド、みどりスタジアムだ。

POPCOMS結成！

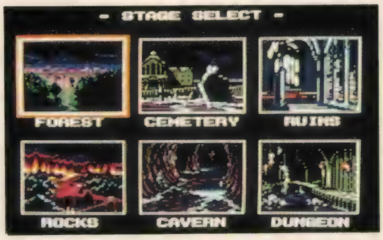
チームエディットは楽しいゾ!!



コナミが用意してくれたチームでは満足できないというワガママな人のためには、チームエディットのモードがある。これがナカナカ楽しいのだ。各選手の名前や能力値を、ウンウンうなりながら考えるのも『激ペナ2』のダイゴ味。さっそく、デビュー戦を飾った草野球チーム「POPCOMS」のメンバーを入力してみたのが右の写真だ(ナヌ？　POPCOMSを知らないって？　バッカモン、先月号を見なさい)。

こうやって作ったデータは、フロッピーか『10倍カートリッジ』に保存しておける。そして、他のチームと同様に、4種類のゲームに参加できるのだ。打率の上限は.399、ホームランは59本、走力は99、ピッチャーの球速は159キロ。大リーグばりのスーパープレイヤーを作ることも、可能なのである。さて、キミはどんな選手にする？

『アンデッドライン』もついに発売開始だっ！『ハイドライド』シリーズでおなじみの内藤時浩氏が、ジャンルにこだわらずにゲームデザインし、MSX2を知りつくしたT&Eのスタッフが製作したこの作品、いったいどんなゲームなのか？ 先月号にひき続き、詳しくレポートしていくゾ。



ステージ・セレクト・システムのおかげで自分の好きなところからプレイできる。

アンデッドライン

T&Eソフト
■MSX2 ¥6,800円（税別）問T&Eソフト
☎052-773-7770

森林。わりと簡単なステージだから、隠し宝箱などを積極的に見つけていこう。

ひと粒で何度もおいしいゲーム

新機軸満載RPG風アクションゲーム

「アンデッドライン」のゲーム内容などは先月号で紹介ずみなので、今月はこのゲームの特徴やおもしろさを中心に解説していくゾ。

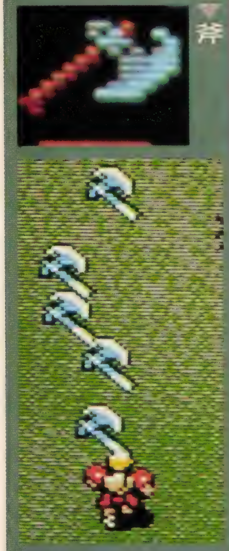
「アンデッドライン」のプロトタイプをプレイしてみて、やっぱりこのゲームはアクションゲームだな、と実感した。べつにジャンル分けにこだわっているわけじゃないんだけど、ソフトを買おうとしている読者にとっては、どんなゲームなのかハッキリさせておいたほうがイイでしょ？ 画面写真とかを見ただけじゃよくわからないしね。

で、どこでアクションゲームと結論づけたかというと、登場人物や物語、レベルアップという点はRPG風なんだけ

武器も成長する

こりゃ使えない武器だなぁ、と思っていたモノも、辛抱強く取り続けていくと、このようにスゲー武器に成長していくワケだ。

▼斧



斧は破壊力がある。パワーアップするとかなり強烈。

▼火炎放射器

パワーアップをキワめると、炎が帯状になって強い。

▼アイス

パワーアップなしでも強烈。2連射になるとスゴイ。

▼投げナイフ

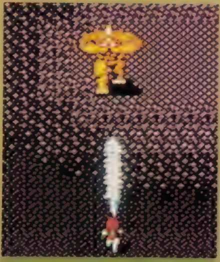
使えない武器と思っていたら、こんなにパワフルに！

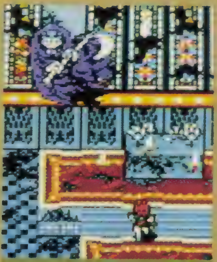
▼ブーメラン

最強になると、なんと自動追尾の誘導ブーメランに！

ボスキャラのサンプル掲載

ボスキャラの一部をお見せしましょう。やっぱりアクションゲームではボスキャラを倒すのがいちばん快感。ここであまり見せちゃうと感動が薄れるから、残りのボスは自分の力で見てほしいな。装備を整えておかないと倒せないゾ。


森林のボス。そんなに強くない。


廃墟のボス。ダメージ覚悟で連射すればなんとかなるけど…。

洞窟のボス。パターンを見極めて、ワザでクリアしていこう。

墓場。地割れや、放射状に玉を出してくるガイコツが手ごわい。

ど、ゲーム中はほとんど反射神経の使いっぱなし、ということ。敵キャラはビシバシと弾を撃ってくるから、かわすのにテクニックは必要だし、宝箱を取るためにどう障害物をよけていこうか？　など、瞬間的な判断力が必要となってくるワケだ。ということで、ボクはすかさず連射機能付きジョイスティックをセッティングしてしまった。これはもう『レイドック』などと同レベルの、バリバリのシューティングゲームだと感じて、こいつは手ごわい、とつい気合いが入ってしまった。やっ

廃墟。道が狭くなっていたり、下からヤリが出てきたりしてキツイ。敵の攻撃もキビシイ。

ぱりアクションゲームは、アツくなれるところがイイ。

『アンデッドライン』の面構成は６つのステージから成り立っているが、６面すべてをクリアすると「幻のステージ」なる面が現れる。つまり、全７面のゲームで、最終目的は、その「幻のステージ」をクリアすることだ。ここで注目すべき点は、６つのステージはどこからキワめていってもかまわないという、なかなか気がきいたシステム。苦手なステージもとことん練習すれば、だれでも必ず最後までいくことができる。コンティニュー機能とはひと味違った親切設計で、さすがはT&Eソフト、といったところだ。

さらに、自分のキャラクターは、３人のそれぞれ違う個性を持つキャラクターの中から選ぶことができるから、１つのゲームで３回おいしくプレイすることができるのもたまりません。ふつう、アクションゲームは、最後までいくと、二度と遊ばなくなってしまうものだけど、『アンデッドライン』にはその心配は無用というワケだ。３人それぞれ得意なステージ、苦手なステージがあるけど、どのキャラクターで遊

岩山。崖を吊り橋を渡って進んでいかなければならず、ダメージをくらいやすい。

洞窟。足が遅いと行き止まりで押しつぶされる。隠しワープゾーンを探せ。

んでも必ずクリアできるような、絶妙なバランス調整になっているところも、目立たないけどスゴイよね。

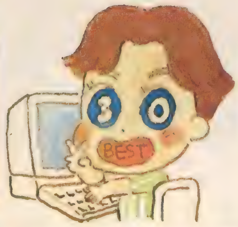
で、実際にゲームをクリアするためには、自分の選んだキャラクターの得意とする武器のみを、宝箱の中から集めていかなければならない。『アンデッドライン』では、５つの攻撃用アイテムに加え、「精霊」という、いわゆるオプションが装備できる。５つの攻撃用武器の中には使いにくくてぜんぜん使いモノにならないじゃん！　と感じたものもあるかもしれないけれど、同じ攻撃用武器を３つ４つ……と取り続けていくと、その武器のスゴさがわかるようになっているゾ。

といったぐあいに、ステージ、キャラクターそしてアイテムのセレクションを変えていくと、いくつもの冒険を楽しむことができる。RPGなんかで、よく問題にされる、マルチシナリオシステムをアクションゲームで実現したともいえるんじゃないかな。

そのほかのところでも、FM音源対応のBGMのノリもヨシ。名前登録によるハイスコア自動書き換え、セーブ機能もついているなど、細かなところまで気を配ってあってアクションゲームのシステムとしてはほぼ完璧だ。でも、チョット残念なのは、このシステム&アイデアは、MSX2にはチョット荷が重かったかな？　ということ。ゲーム中など画面上のキャラクター数が増えると全体的にスピードが落ちちゃうところがホントに惜しいっ。でも、ファミコンや88なんかではこんなキレイな画面のシューティングゲームを作るのはチョットむずかしいし、移植性を無視してMSX2の機能をフルに発揮してくれたスタッフの努力に拍手。できればX68000なんかで、最高の仕上がりの『アンデッドライン』を見たい気がするんですけど、どーでしょうか？　T&Eソフトのみなさん。

地下水路。道が狭く、いくつにも分岐しているので、宝箱の中のアイテム選択がやりにくい。

読者が買った BEST 30 SOFT



「スタートレーダー」V2ならず。トップの栄冠に輝いたのは、マイクロキャビンの「サーク」だ。それと「アフターバーナー」もベスト5だ。来月のチャートの動きも、見逃せないぞ！

順位	先月	得票	タイトル	メーカー	ジャンル	機種	累計 順位	累計 得票
1	先月16位	85	サーク	マイクロキャビン	RPG	PC-88SR,98	72	99
2	先月1位	81	スタートレーダー	日本ファルコム	アク	PC-88SR,98	29	241
3	先月2位	64	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	シミュ	PC-88SR,98,X1turbo	17	377
4	先月6位	35	水滸伝	光栄	シミュ	PC-88SR,98,X1turbo	37	178
5	先月5位	29	アフターバーナー	電波新聞社 CSK	アク	X68000,FM-TOWNS	109	62
6	先月3位	25	テトリス	B.P.S	思考	PC-88,88VA,98,X1,X68000,FM77AV,MSX2	49	137
7	先月13位	24	維新の嵐	光栄	シミュ	PC-88SR,88VA,98,X1turbo	81	90
7	先月13位	24	イース2	日本ファルコム	RPG	PC-88SR,98,FM77AV	1	1,310
9	先月4位	22	ZAVAS	ポプコムソフト	RPG	PC-88SR	7	701
10	先月8位	21	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG	PC-88SR,98,X1,MSX2,X68000	6	706

順位	得票	タイトル	メーカー / ジャンル	機種	累計 順位	累計 得票
11 先月11位	17	スーパー大戦略	システムソフト / シミュ	PC-88SR,98,X1,MSX_2	12	445
11 先月21位	17	デス・ブリンガー	日本テレネット / RPG	PC-88VA,98,X68000	[illegible]	47
13 先月16位	15	ソーサリアン	日本ファルコム / RPG	PC-88SR,88VA,98,X1turbo	4	829
14 先月8位	14	野球道	日本クリエイト / シミュ	PC-88SR	66	107
15 先月6位	13	Might and Magic 2	スタークラフト / RPG	PC-88SR,98,X68000,X1turbo,FM77AV,MSX_2	55	122
15 先月12位	13	ピラミッドソーサリアン	日本ファルコム / RPG	PC-88SR,88VA,98,X1turbo	34	195
17 先月8位	12	クリムゾンII	クリスタルソフト / RPG	PC-88SR	98	70
18 先月23位	11	ヴェイグス	ゲームアーツ / アク	PC-88SR	89	82
19 先月35位	10	ジンギスカン	光栄 / シミュ	PC-88,98,X1,FM77AV,MSX	36	180
20 先月45位	9	スタークルーザー	アルシスソフト / アド	PC-88,98,X1turbo	112	55
20 先月26位	9	ロードス島戦記	ハミングバード / RPG	PC-98	100	68
22 先月32位	8	R-TYPE	アイレム / アク	X68000,MSX_2	167	30
22 先月35位	8	パックマニア	シャープ / アク	X68000	210	19
24 先月35位	7	ファーストクイーン	呉ソフトウェア / シミュ	PC-98	226	17
24 先月16位	7	テイル・ナ・ノーグ2	システムソフト / RPG	PC-98	124	52
24 先月25位	7	ウィザードリィIV	アスキー / RPG	PC-88,98,X1,FM7	126	52
24 先月28位	7	三国志	光栄 / シミュ	PC-88,98,X68000,X1turbo,MZ2500	10	520
24 先月28位	7	リングマスターII	ホビージャパン / RPG	PC-98	210	19
24 先月19位	7	銀河英雄伝説	ボーステック / シミュ	PC-88SR,98	210	19
30 先月—位	6	大戦略III	システムソフト / シミュ	PC-98	358	6
30 先月13位	6	スナッチャー	コナミ / アド	PC-88SR,MSX_2	58	114

今月の気になるソフト

今月の気になるソフトは、マイクロキャビンの『サーク』。先月の16位から、いきなりトップに躍り出た。

『サーク』これほど人気が集中した原因のひとつは、発売のタイミングのよさじゃないかな。他に競合するような強力な新作ソフトがなかったし、PC-88ではひさびさのARPGの登場だったからね。

それと「このゲームはここがウリですよ！」というポイントを、ユーザーに強くアピールできたのも勝因だと思う。現在のパソコンゲームは、ただでさえ似たようなゲームが多いのだから、ウチはここが違う！ってとこを見せつけてくれないと、ユーザーの反応は得られない気がする。当然、アピールできるような「ウリ」のないゲームソフトは問題外じゃないかなぁ。と、ボクは思うケド……。　(たかはぴ)

ワンダラーズ フロム イース　［イースIII］

PC-8801SR以降／VAシリーズ 好評発売中!!

PC-9801シリーズ／PC-286 好評発売中!!

●256K以上必要です。●PC-9801／Uでは、動作しません。

●2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。

●FM音源対応●ジョイスティック対応●2ドライブ専用

各機種8,700円(税別)

Ys、YsIIを終わらせておこう!! 最新Ysが10倍楽しめます

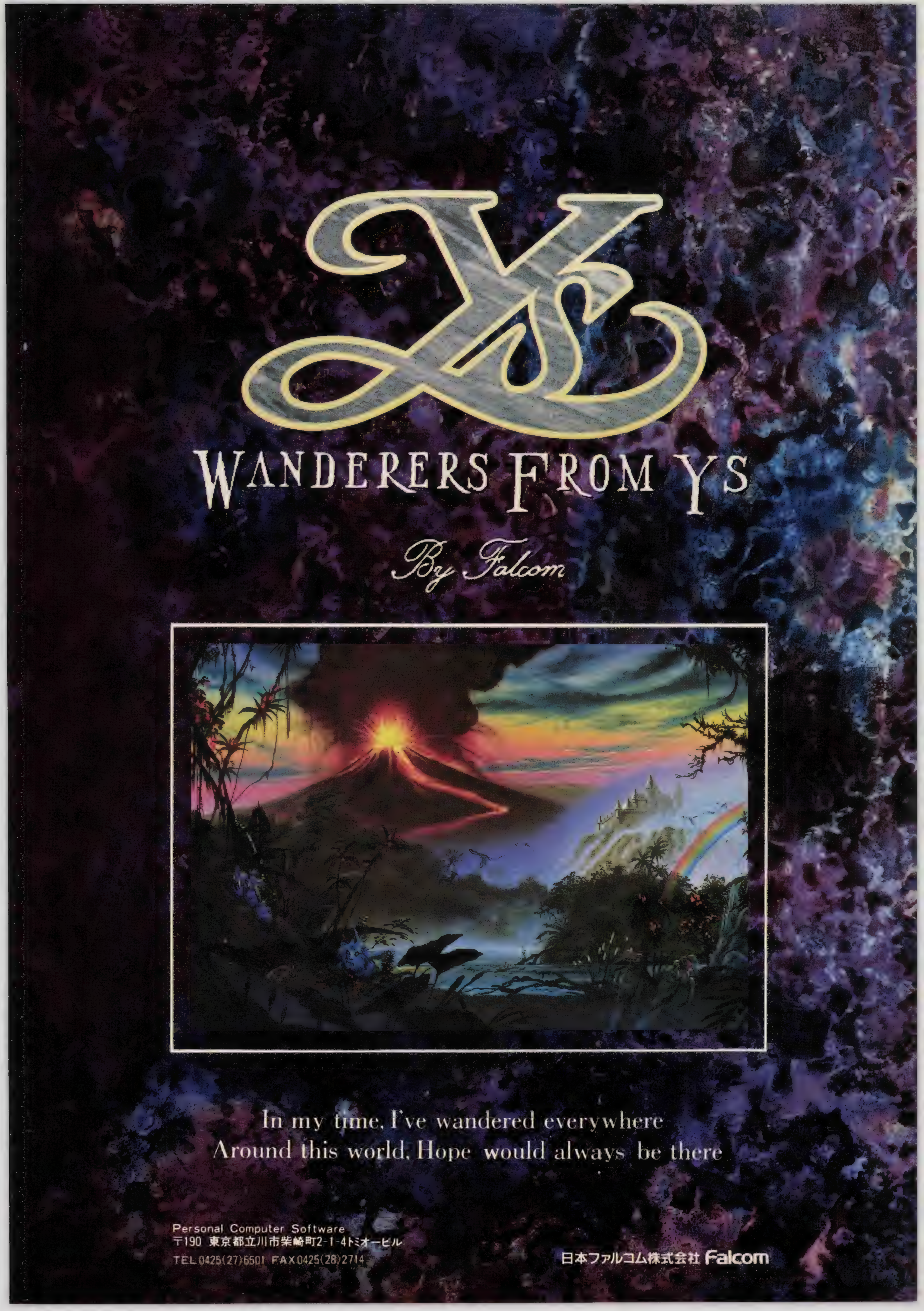
通信販売(送料無料)

●現金書留の場合

品名・機種名・氏名・電話番号を明記して、現金書留で申し込み下さい。

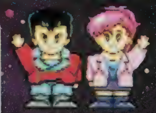
●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払い下さい。


Ys
WANDERERS FROM YS
By Falcom
In my time, I've wandered everywhere
Around this world, Hope would always be there
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714
日本ファルコム株式会社 Falcom

Falcom

シューティング"革命"、新しい時代の波は、いつもファルコムから。



Thank you for Message!

すっと前に、ファルコムかシューティンクケームを作ったらすこいものかてきるたろうな、と思っていたことかありました。それか現実となり、予想をはるかにこえた作品かてきあかり最高にうれしいてす。
（愛知県　小野田晃君）

スタートレーターを買ってよかったとすこく感した。やってみて一番初めに、音楽や効果音に驚かされた。すこくいいと思う。
（東京都　浅川敵君）

ヒシュアルの美しいアトヘンチャー面、迫力満点のシューティンク面　あらゆるケームの要素かほとよくミックスされたこのケームは、まさに"革命"と呼ぶにふさわしい
（佐賀県　永渕由起さん）

スフライト機能のない、しかも8ヒット機てここまてやるとは、さすかファルコムてすね。クラフィックも美しいし、音楽もすはらしい。一度解き終えましたか、また一通りしかしていないので、またまた楽しめそうてす。
（兵庫県　平岩良章君）

今までよりも厚みを増し重量感たっぷりの新パッケーシの中には？
❶MAPポスター（A2サイス）❷オリシナルDISKマット❸マニュアル（オールカラー）❹ファルコムカタロクマカシン（なんと78Pマンカ付）❺キャラクターステッカー❻オリシナルDISKシール、オリシナルカラーエンヘローフなと、まるて宝箱のようにオリシナルクッスか満載た！

好評発売中!!

●PC8801SR以降／VAシリーズ 5 2D（4枚組）
●PC9801／PC286シリーズ 5 2DD、5 2HD、3.5 2DD（2枚組）
■FM音源対応■ジョイスティック対応■1ドライブ動作可能

標準小売価格8,700円（税別）

日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

通信販売（送料無料）
●現金書留の場合
品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

ソーサリアンシステムの解説

ソーサリアン本体
各機種9,800円(税別)

プログラム

このシステムディスクが「ソーサリアンシステム」の命ともいうべきものです。つまり、MS-DOSやBASICのようなもので、なくてはならないものなのです。システムディスクがないと、シナリオは一切動作しません。しかし、これがあれば次から次へと発売される追加シナリオをプレイしたり、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせたりできるのです。それは、「ソーサリアンシステム」だけが持つ特徴であり、他のゲームでは絶対真似できない面白さなのです。

シナリオ

3枚のシナリオディスクの中に1本で1作品に匹敵するような完成度の高いシナリオが全部で何と15本。どのシナリオから始めてもOK／もちろん各シナリオごとにデカキャラも登場します。そしてレコード・CDにもなった、美しい背景に流れるハイレベルなBGMが全60曲。さらに7つの星をかけあわせて作る120種類の魔法もビジュアルな効果で魅せてくれます。

【収録シナリオ】●消えた王様の杖●暗黒の魔道士●メデューサの首●氷の洞窟●盗賊たちの塔●ルシフェルの水門●不老長寿の水●紅玉の謎●ロマンシア●失われたタリスマン●囚われた魔法使い●暗き沼の魔法使い●呪われたクィーンマリー号●呪われたオアシス●天の神々たち

ユーザー

今までの冒険の結果をセーブするのがこのユーザーディスクです。

大事なご注意　追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアンシステム」が必要です。

- 道具を買いたい
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGMを聴きたい
- お便りを読みたい
- ドラゴンと戦う
- ソーサリアンクイズ
- 「ミニミニソーサリアン」
- 城へ戻る

ユーティリティーVol.1
各機種3,800円(税別)

- 魔性の島
- いけにえの神殿
- 悪魔に魅いられた花
- ああ、ジョセフィーヌは今何処…
- アマゾンの剣(つるぎ)

追加シナリオVol.1
各機種3,800円(税別)

- 壱、武田信玄の章
- 弐、織田信長の章
- 参、豊臣秀吉の章
- 四、真田幸村の章
- 五、徳川家康の章

追加シナリオVol.2
戦国ソーサリアン
各機種3,800円(税別)

- 血ぬられた王家の秘宝
- 魔の下僕ガッシュの陰謀
- 心を失った姫君
- 嘆きの神殿
- 魔王ギルバレスの迷宮

追加シナリオVol.3
ピラミッドソーサリアン
各機種3,800円(税別)

対応機種
- PC8801SRシリーズ 5 2D
- PC9801 PC286シリーズ 5 2DD・3.5 2DD
- X1tuboシリーズ 5 2D
- PC88VA専用 5 2DD

※ソーサリアン・ドラゴンスレイヤーは日本ファルコム㈱の登録商標です。

日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

通信販売(送料無料)
- 現金書留の場合
品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
- 代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

Falcomの
ファルコム
ソーサリアンシステムに
ソフトベンダー武尊から新シナリオ発売！
（オリジナルディスケットケースプレゼント）
SORCERIAN
SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO
宇宙からの訪問者
悪の巣窟はここにあったのか！ソーサリアン・ファンに贈る
冠絶のシナリオ「宇宙からの訪問者」壮絶なる戦いは今ここに始まる。
PC-9801/PC-8801シリーズ絶賛発売中
価格3500yen（税込）
X1シリーズ8月中旬発売予定
brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊
ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
東京営業所(03)274-6916　大阪営業所(06)252-4234
通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

CROSS MEDIA SOFT

「オーガスタの12番、僕はバーディーを取った」!

アメリカ・ツアー70勝余り、世界4大トーナメント(全米オープン、全英オープン、全米プロ、マスターズ)18勝ほかゴルフ史上空前絶後の大記録を打ち立てて今なお活躍中の世紀のゴルファー、ジャック・ニクラウス。その彼が、アメリカ、イギリスのメジャートーナメントの開催される名門コースより厳選した18ホールと彼自身が設計した2つのコースの計54ホールを舞台に3Dアニメーションにより本物のゴルフが満喫できる驚きのソフトの登場だ。

画面写真はIBM-PC版です

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

- **ジャック・ニクラウスとのドリーム・マッチ** ジャック・ニクラウスと全く同じコース戦略パターンをもつコンピュータプレイヤーと対戦。ジャック以外にそれぞれ個性をもつコンピュータプレイヤーが9人登録。
- **コースを完全再現** フェアウェイの起伏からコースレイアウト、グリーンのアンジュレイションまで実在のコースを360度完全にシミュレイト。もちろんピンの位置や風の条件は毎回変化。
- **本格的なプレイヤー設定** クラブ選択などをコンピュータが設定してくれる初心者モードとプロ並みの技量が要求されるエキスパート・モードの2モード。ティーグランドもプロ、メンズ、レディスと実際通り3つ。
- **嬉しい機能** ホール毎の練習や打ちっぱなし、パター練習も可能。プレイ・モードもストローク、マッチ、スキンズと3つ。

収録コース 特選18ホール■オーガスタ7、10、12■セント・アンドリュース12、14、17■リビエラ10、18 ■ペブル・ビーチ7、8、18 ■バルタスロール4、17 ■ミュアフィールド18ほか ■キャッスル・パインズ・ゴルフ・クラブ18ホール■デザート・マウンテン18ホール

8月末発売予定 ■PC-9801VM/VX/RX 5″2HD(2枚組) ■X-68000 5″2HD(2枚組)
■PC-9801UV/UX/EX/CV/LV 3.5″2HD(2枚組) 各¥8,800(税抜)

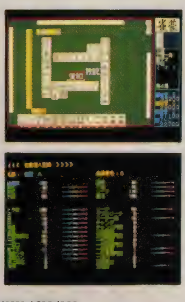
■移植中 PC-8801SR以降/MSX2

4大メジャー大会開催の有名ゴルフ場コース・データ集も続々発売予定!

➡特製ドライバーなどが当たるキャンペーン実施(商品のマニュアルをご覧下さい)

Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI. © 1988, 1989 Accolade, Inc. © 1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

雀豪2 強知能版

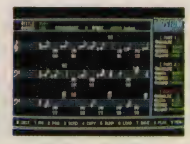


●麻雀ソフトの決定版と圧倒的人気の「雀豪」シリーズ第2弾。やればやる程個性をもつプレイヤーに成長する自己成長型サンプリング機能搭載●推論型人工知能の強化により、より実戦麻雀にちかづいたリアルな4人囲みと見やすくなった麻雀牌●フル・マウスとキーボード対応、ポン・チーなどの音声と効果音。「雀豪1」データ転送機能ほか使いやすく嬉しい機能満載完備

好評発売中 ■PC-9801M/VM/VX/RX ■PC-9801UV/UX/CV/LV
各ディスク2枚組 ¥9,800(税抜)

麻雀ソフトも進化する!

MUSIUM3 曲データ集



ジャンル別曲データ一挙5W発売 FM音源3声PSG3声を最大限に活用したデータ曲で「ミュージアム3」「ミュージアム3EXPERT」がまた面白くなる。

ご注意 このソフトは「MUSIUM3」(PC-88版)「MUSIUM3 EXPERT」(PC-98版)が必要です

8月末発売
- ■邦楽ポップス・ロック篇(とんぼ、六本木純情派、他全20曲)
- ■アニメ・童謡・唱歌篇(鉄腕アトム、めだかの学校、他全30曲)
- ■洋楽・ポップス・ロック篇(スタンド・バイ・ミー、ビート・イット、他全20曲)

9月末発売
- ■演歌・ナツメロ篇(雨の慕情、人生いろいろ、他全20曲)
- ■ジャズ・映画音楽・クラッシック篇(トロイメライ、サマータイム、他全20曲)

■対応機種■PC-9801シリーズ■PC-8801シリーズ 各¥3,800

ミュージアム3で楽しく演奏!!

■発売 **ビクター音楽産業株式会社**

(通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉)

Micronet マイクロネット CO., Ltd.
〒064 MURAKAMI BLD 3F N10 W15 CHUOKU TEL(011)561-1370

前作『麻雀狂時代SPECIAL』は、それだけで終わってしまえる麻雀ゲームでは、なかった。それは のちに麻雀神話とも呼ばれる物語の序章（プロローグ）だった。

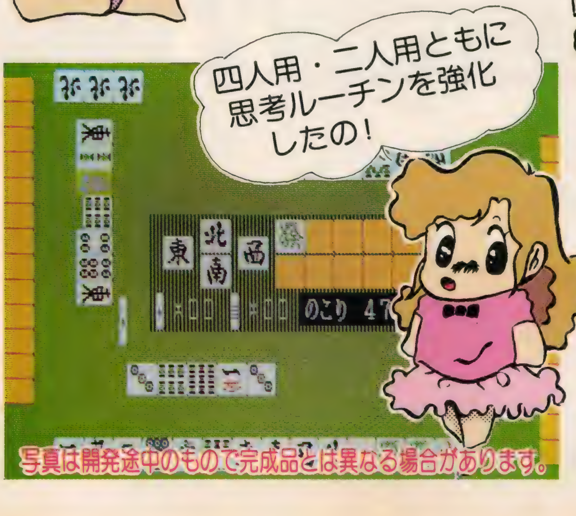
前作では、西暦1987年某月某日、とある町の片隅で麻雀大会が開かれておりました。そこには強豪雀士にまじり、この物語の主人公（君が、名前をつけて！）も自分の腕前を試そうと出場しておりました。 なみいる強豪に勝ち抜き、ふと気がつくと応援に来ていたはずの、か・か・か・か・彼女がいなーい！

彼女のなまえは今日子ちゃん。どうやら彼女は、誘拐されたらしい！

君は、ジャン荘を回って情報をあつめ（ジャン荘では賭麻雀で情報を得る、君の腕のみせどころ）やっとのことで彼女のいるところがわかったら、なんてこった！強豪達がまっていた。やつらに勝たなきゃ今日子ちゃんを助けられない！ 君は、彼女を救うことが出来るか？

おたのしみは勝ち抜いてから！

ジャン荘の対決では、麻雀狂時代SPECIALの由緒正しき流れをくんでおり、もちろん正統四人対局麻雀は、バージョンアップの強力思考ルーチン。



写真は開発途中のもので完成品とは異なる場合があります。

GRAPHIC TOOL **GABAN** MSX2 がばん

マウス対応　メモリー 64K　VRAM 128K

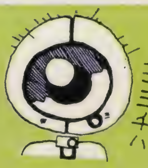
MSX2 3.5"2DD……9,800yen

普通に、つかえるスーパーツール

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能！

MSX2はアスキーの登録商標です。

マイクロネッ太の開発情報！



コンニチハ！今月も読んでくれて、どーもありがとう。あついあつい夏がやってきたけど夏バテしないように元気にいこうぜ！で、さっそく情報なんだけど今回は『極道陣取り』のPart IIに出てくるキャラクターをほんの少しだけ紹介してしまおー！

こんなキャラクターがメチャたのしいアニメーションをみせてくれるんだぞー、もちろんほかにもいろんなキャラクターがところせましと走り回るぞ！いまから年末がたのしみだね。ンじゃ夏風邪なんかひかないようにネ、来月号もよろしく！

『試験の神様』渡辺剛彰先生がついに明かした秘密!
驚異の記憶術
それが、この渡辺式記憶術!!
一科目程度の暗記なら一週間で終らせる!!
この信じられないような暗記術が君のものになる!!
● 英単語一、〇〇〇程度なら一週間で覚えられる!
● 受験用歴史年表の丸暗記なら、たったの一日!
● 周期律表なんて試験直前の3分で覚えられる!
● 一夜づけの勉強が何日分にもなる!…etc
案内書無料プレゼント
ハガキに右記のように書いて、今すぐポストへ!記憶術が詳しくわかる資料を無料急送致します。
東京カルチャーセンター
〒166 東京都杉並区高円寺南1の33の3
TEL.03(317)2811
郵便ハガキ
〒164 東京都中野局 私書箱第1号
東京カルチャーセンター
驚異の記憶術 663H係
「希望コース」
郵便番号・住所
お名前・年令
電話番号・学年

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(0252)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
[illegible]	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	[illegible]	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

野球道ユーティリティ

対戦ディスク98/88/X1版
●2人対戦 ●日本シリーズ
データブック89年度版98/88/X1版
¥2,100(消費税込)

双六野球道

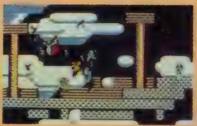
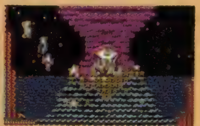
98/88/X1版(VAのみ不可)
¥3,900(消費税込)

■PC-8801SR以降、VA、VA3、純正2ドライブ必要
■5″2D-3枚組
¥7,700(消費税込)
■PC-8801VM/VX/UV対応版
¥7,700(消費税込)
■X1 turboシリーズ
¥7,700(消費税込)

SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO

ソーサリアンシステムシナリオ集Vol.4が遂に登場!! 前シリーズ同様、今回も壮大なスケールでゲームは展開していく。日本ファルコムがタケルユーザーに贈る、ビッグなゲームだ

■PC-98 88シリーズ絶賛発売中 ¥3,500(消費税込)
■X1シリーズ8月中旬発売予定

ELFEED

エルフィード by R・P・G伝説
■ファミリーソフト(R.P.G.)
■PC88SR ¥5,600(消費税込)

冥府より現われた魔物により支配される世界〝グリーンガルフ〟。その恐怖政治にピリオドをうつために立ち上がった若者がいた。魔物と人々の闘いのある所、必ず現れて奮戦する2人のエルフ族の娘。人々は彼女達をエルフィードと呼んだ……。「クリスタルを捜せ!」「姫様Help!」「囚われのウィザード」「邪竜との死闘」「外世界からの訪問者」「終章・邪竜の逆襲」の6つのシナリオからなる壮大なマップ。2人同時プレイが楽しい、アクティブ・ロールプレイング・ゲーム。あの〝MSフィールド機動戦士ガンダム〟でおなじみのファミリーソフトがおくる、タケルオリジナルのA. R. G. だ!!

タケルオリジナル

パワフルまーじゃん2
データ集 雅子ちゃん組

■PC-8801SR/PC-9801Mシリーズ
X1ターボ、MSX2、X68000
■企画開発：デービーソフト
¥2,600(消費税込)

お、すすんだね。
[スパーキーの、ある一日]
パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。
パソコンなのに、ワープロ機能がぐぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワードU1シリーズ)との互換性もある、マウスも使える。
(別売コンバータソフト使用)
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐぐんと充実。画面も31字×1行の大量表示。初心者にやさしい初級モードやレッスン機能も内蔵しています。
24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1 (別売・標準価格42,800円・税別)
マウス FS-JM1 (別売・標準価格7,800円・税別)
内蔵ソフトも、たのしくて便利。
アドレスやネームカードのデータベースソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。
MSX2+だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。
なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。
A1WX
パナソニック MSX2+パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円(税別)
MSX MSX2のソフトも使用できます。
フロッピー搭載の MSX2+ 標準機、
(FS-A1FX 標準価格57,800円(税別)も同時発売です。)
本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。
MSX2+は、ゲームの迫力もちがう。
MSX2+専用ゲームソフトも続々登場!!
★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるんぐるんスクロール"「レイドック2」
Panasonic
心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

パズルゲームシンドローム

よくきく処方箋付き

中毒患者続出!!

イラスト/トニー川口

Card & Puzzle Collection ■システムソフト PC-8801SRシリーズ, PC-9801シリーズ ¥7,800円(税別) MSX ¥6,800円(税別)

銀河

おもしろパズルが24もある『銀河』の中から、とくに難解なものを特選して、チャレンジした結果を報告しよう。

ガンエリア クリアした人はエライ!

あわわのわッ。画面にズラーッと表示される麻雀牌が144。圧倒されるぜ。

18×8列の牌がズラーッと表示される。

優れたパズル・ゲームの条件はフタツある。まず第1に、ルールが単純明快なこと。そして、達成するのがむずかしくて、奥が深いことだ。

単純なのにむずかしいとは、ムジュンしてるみたいだけど、相反するものをみごとに克服してこそ、優れものなのである。

このガンエリアにしてもそうだ。ルールはいたって簡単で、次の3点だけである。

①18×8列に並んでいる麻雀牌のうち、タテ・ヨコの同じ列に同一の牌があれば、2個1組のペアで取れる。

②斜めの場合も、隣接している同一牌は、同じようにペアで取れる。

③牌を取ると、その空白は、右側の牌が左に移動して、埋められる。

このようなルールで、牌を次々に取ってゆき、全部取れたらオメデトウ!——というわけだが、これが意外にむずかしいのである。最初のうちは取れ

黒いのが取れる牌で、最初はたくさんある。

右から4番めの7索(最上段と3段め)を取ってみた。

フーム。ここで手詰まりだ。

る牌が多いのだが、じきに手詰まりになってしまうのだ。牌はまだゴマンと残っているのに、どの列にも同一牌がないという、クヤシイ状態になってしまう。

クリアするコツは、左側に残されている牌に注意しながら、右側の牌を取ってゆくことだが、これがなかなかウマクいかない。あと一歩というところで、ダメになっちゃう。ク、クーッ。

読者の中に、もしクリアできた人がいたら、あんたはエライ! クリア寸前の画面写真を、ぜひ送ってつかァさい。POPCOM誌上で表彰させてもらいますデス。

いっそ、こちらが懐かしい SHANGHAI 上海

■システムソフト

『上海』では144の牌がピラミッド型に高く積まれている。

ガンエリアに苦しめられていて、つい懐かしくなったのが、『上海』というパズル・ゲーム。こちらも同一牌を2個ずつ、ペアで取れる点は同じだが、牌がピラミッド状に積まれている。そのため、最初は見えない牌もあるわけだけど、牌を取っていくうちに、必要な牌が姿を現して、ラッキー! となることも少なくない。

つまり、『上海』の場合は、ウンのよし悪しも関係するわけで、だからワシは『上海』で、運勢占いをやったもんじゃ。「ナム上海大菩薩」と3回となえてからチャレンジして、うまくクリアできた日は、なぜかパチンコの玉はよく出るし、カワイコちゃんにも遭遇するのである。キミも試験とかデートの前には、上海占いをやってみると、いいと思うよ。

麻雀牌を使ったゲーム

ゴースト
堂々めぐりの落とし穴

小ワザがさえている
おしゃれなパズル

画面に表示されるのは6×6＝36の麻雀牌。その牌をすべて裏返せばいいというゲームである。ルールもすごく簡単で、任意の牌を選択すると、

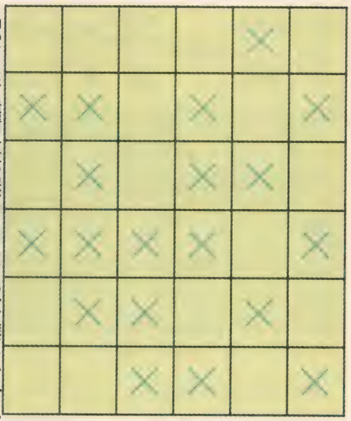
①選択した牌と同種の牌が、タテ・ヨコの同じ列にあれば、それが裏返しにされる。

②異種同一数の牌が同じ列にあると表返しにされる。

こんなルールで、いざチャレンジしてみると、これが意外なほどややっこしい。クセモノは②のルールで、うっかりすると、せっかく先に裏返した牌が、クルリと表返ってしまうのだ。そうなるともう堂々めぐりで、あちらを裏返すと、こちらが表返る——というしかけ。大失敗である。

6×6の牌をすべて裏返せるか。

上の写真と図Aを見てもらうと、よくわかると思うのだが、×印の位置に異種同一数の牌があって、これに引っかかるとダメ。選択できる牌は思ったほど多くないのである。最初によく考えてからスタートしないと、堂々めぐりの落とし穴にはまってしまうだろう。


×印のマスは、異種同一数の牌が同じ列にあるので、避けないとダメ。
図 A
▲ ▲ ▲

牌の数が少ないぶんだけ、とっつきやすいといえるけど、山椒は小粒でもピリリと辛い、という感じ。シャレた味わいのあるパズル・ゲームである。

プレッシャー
思いがけぬ牌の動き

一手ごとに牌の並び方が
変わるところがクセモノ

こちらも「小ワザがさえている」という感じのゲームだ。画面に表示された字牌と季節牌のすべてを、うまく裏返せればいいのだが、うっかりするとワザありの1本を取られるだろう。

①選択できるのは外側の牌だけ（つまり両端を伏せ牌にはさまれた4個×4面＝16個）。

②その16個の中から、同じ柄の牌2個・1組を選択する。

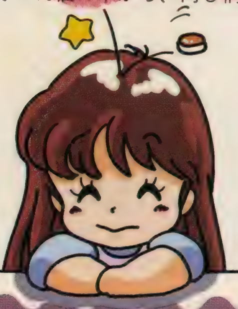
③選択された2個・1組の牌は、裏向きになると同時に、その行・列の内側に押し込まれ、牌の並び方が変わる。

外側に同一の牌が2つあれば、ペアで裏返すことができる。

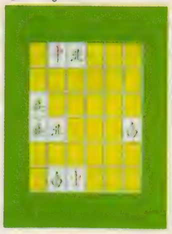
以上のようなルールで、2個・1組ずつ裏返してゆくわけだが、クセモノは③のルールである。左下の2枚の写真でも説明したように、2個・1組の牌を選択するとき、どちらを先にするかによって、あとの牌の並び方が異なるからだ。

上面の西→右面の西の順に裏返すと、こうなる。

右面の西→上面の西の順に裏返すと、こうなる。



快調に裏返せたと思ったら……。



最後に2牌残ってアウトだ。

選択した牌が「裏向きになると同時に、内側に押し込まれる」というところが、このパズル・ゲームのポイントなのだが、最初は大いにとまどうだろう。牌の並び方が思いがけない変化をして、「そ、そんなのありかよ!?」と驚くことも多いはず。

でも、慣れてくるにつれて、変化のしかたが読めるようになり、最後の2牌を外側に持ってこれれば、めでたくクリアである。味わい深いゲームといえよう。

あの美しい麻雀牌は、麻雀のためにのみ、存在するものではない。麻雀よりもおもしろいゲームが、いろいろとデキルのだ。そのことを数々のパズル・ゲームで証明した『銀河』はエライ！　あの『上海』に続く快挙といえるだろう。

アコーデオン

これではジョーカーを♣のAに重ねるしかない。

上に並んだ6枚のカードをじょうずに移動させて重ねてゆき、すべてのカードを重ねることができたら成功——というゲームだが、右側のカードを左側のカードに重ねられるのは、次の条件を満たした場合だけである。

①同じマークか、同じ数のカードが隣合って並んでいるとき。

②同じマークか、同じ数のカードが間に他の2枚をおいて並んでいるとき。

むずかしい最後のつめ

成功のカギを握っているのはジョーカーだ！

そして、カードを重ねると、あとの空白を埋める形で、右側のカードが左側に移動し、さらに下に並んでいるカードが、順番にくり上がっていくしくみ。そうやって、すべてのカードを重ねきるのは、けっこうむずかしく、大いに考えさせられる。

「あらゆるカードの代用になる」というジョーカー（2枚ある）をウマク利用することが、成功のポイントになるようだ。

山札からの♥のJが上がってきた。◆の2を◆の6の上に重ねられるぞ。

ピラミッド

成功への道はきびしいとカクゴするべし。

これもトランプ占いとして、おなじみのものだが、これで自分の運勢を占うことは、おすすめできない。1回でクリアできる確率が、きわめて低いからである。

もっとも、偏差値40でトーダイを受験するツワモノとか、とびっきりのカワイコちゃんにプロポーズする蛮勇男には、うってつけの占いかも。これがクリアできるほど運勢が強い日にチャレンジすれば、何かのマチガイが起こることもありうるからだ。セイコーを祈るッ。

短い手数で上がるのは意外にむずかしいぞ。

クロンダイク

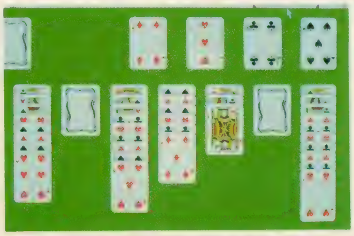
おなじみの占い遊び

クリアできた日は、いいことがあるぞーっと。

これはパズルというより、トランプ占いとして、古くから親しまれてきたもの。ご存じの人も多いはずだ。

下の7列の場札は、いちばん上のカードだけ移動できるが、それにはさらに、「赤黒交互の数下がりになる場合」という条件がつく。また、4枚のA(エース）は上の台札のところに上げることができて、同じ種のA→2→3→4→5までは数上がりで、移動させることも可能だ。そして移動させたあとは、

まず◆のAは右上に出すことができる。



みごとに成功！　何かイイコトがあるかもね。

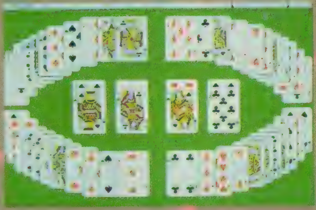
その下のカードを1枚、開くことができる。

移動できるカードがないときは、左上の山札を開いて、次々と進んでいくわけだが、すべてのカードが並べられたら、大成功というしだい。ただし、これは占いなので、どんなにウマクやっても、成功するとは限らない。むしろ成功することは少なく、10回に1回くらい——という確率だろうか。

それだけに、成功したときの喜びは大きく、その日はゼッタイ、いいことがあるゾ。神奈川県の竹やぶかゴミ捨て場に、大金を捜しに行こう！

リトルアイズ

よーく考えても、クリアできないハンパもの！



札がぜんぶ見えるので、よく考えれば成功する。

上の写真のように並べられたカードのうち、いちばん上のカードであれば、同じマークか同じ数のカードをペアにして、2枚ずつ取り去ることができるというもの。そして、すべてを取り去ることができたら成功。

トーゼンのことながら、よーく考えて取っていけば、みごとにクリアできるはずなのだが、そうは問屋がおろしてくれない。C調で取っていくと、最後の5～6枚が残ってしまうのである。これが1回でクリアできる人は、超一流大学に合格する頭脳の持ち主？　ともいえないか。

トランプゲーム

トランプの1人遊びには、古くからのおなじみのものが多いが、それをパソコンでやるのは、ひと味ちがうおもしろさだ。

ナイト

正解は何万通りもある?

チェスの名人が考案した

13	10	3	6
4	7	12	9
11	14	5	2
	1	8	15

▲A型

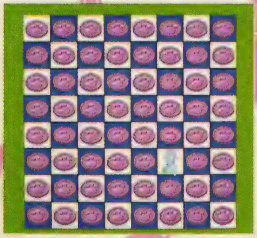
3	6	13	
12	9	2	5
7	4	11	14
10	1	8	

▲B型

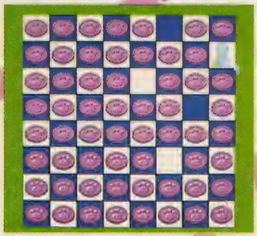
2	13	6	
7	10	3	12
14	1	8	5
9	4	11	

▲C型

4×4のときの基本的な跳び順



どこからスタートするかも重要なポイントだ。



桂馬跳びのたびにコマが消えていく。

ナイト（馬）をスタートさせる位置はどこでもいいが、ナイトが桂馬跳びしていくと、そこのチェッカーが取り除ける。そして8×8＝64のチェッカーをすべて取り除けば成功である。

その8×8では、あまりにも局面が広すぎるので、4×4の場合で考えてみると、上のA〜C型があるといえよう（⑮→⑭→⑬……という逆の進み方も含めて）。

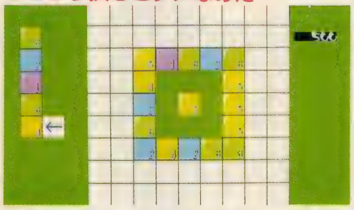
つまり4×4の場合は、ナイトが最も効率よく動いても、1から2個のチェッカーが、取りきれないわけである。それなのに、8×8に広がると、すべてのチェッカーが取れるとは、ちょっとフシギな感じもするが、そこをじょうずにやるのが、このパズル・ゲームのポイントだ。

もともとはチェスの名人が考案したといわれるだけに、クリアするのは相当にむずかしいけど、だからこそチャレンジのしがいもある。それに、正解はひとつやふたつではなく、何万通りもあるそうだから、執念深く追究すれば、正解にたどりつけるだろう。スタート地点は左の図のA型を参考にすると、いいと思うよ。

カラーパネル

複雑なハサミ将棋だ

うっかり挟むとダメなのだ



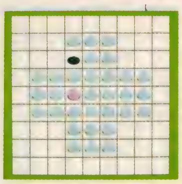
5×5のときは簡単にクリアできるが、次はグーンとワイドになる。

最初に並べられているカラーパネルは、パネルを並べる場所（緑の部分）のワクになっている。そこに左側に出てくるパネルを置いていくわけだが、それが同じ色のパネルと、他のパネルを挟んだ場合、その挟まれたパネルが消されてしまうので、要注意。しかも、よく考えて置いていかないと、どうしても挟まざるをえなくなる——という、イジワルゲームなのである。

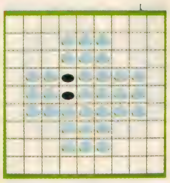
ソリティア

残るボールのうらめしさ

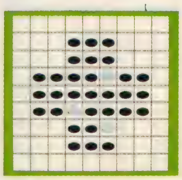
だれか正解を教えてちょ



まずは紫のボールをあいているマス（黒いところ）に移すと……。



飛び越されたボールも消えて、空白は2か所になった。



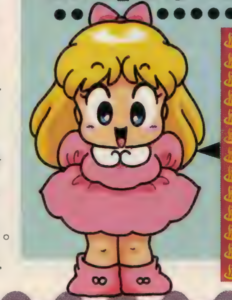
ウーム、残念！ボールが3個残ってしまった。

画面の白い部分はゲーム盤で、黒い穴はボールのないところ。そのボールのないところに、他のボールを移動させるのだが、移動するときに必ず、他のボールをひとつ、飛び越さなければいけない——というのがルールだ。次々にボールを移動させ、ボールを1個だけにすれば、クリアである。

が、それがじつに難解で、よほどじょうずにボールを移動させないと、ボールがいくつも残ってしまうのだ。クーッ。

10回のうち1回くらいはクリアできるのだが、それはマグレという感じ。必勝法が見つかったわけではない。最初にボールのない位置がどのように変わっても、必ずクリアできる方法があるはずだが、だれか教えてちょ。

『銀河』は快楽度と毒性の強い総合パズルです。



用法・用量 1日3回、15歳以上の大人は30分から40分、15歳未満はその半分。勉強後に服用。

成　分 麻雀牌、トランプ、チェス、カラーパネル、ボール、将棋のコマ、知性、教養、推理力

適応症 集中力減退症、思考能力欠如症、無分別・突然的行動症、強度なヒマもてあまし症。

注　意 用量が多すぎると過労死します。

知力が試される難解パズル

必ずしもオリジナル作品ではないけど、これこそパズルの中のパズル・ゲーム。

■日本テレネット　PC-8801SRシリーズ、PC-9801シリーズ、MSX2　Ⓓ5,800円(税別)

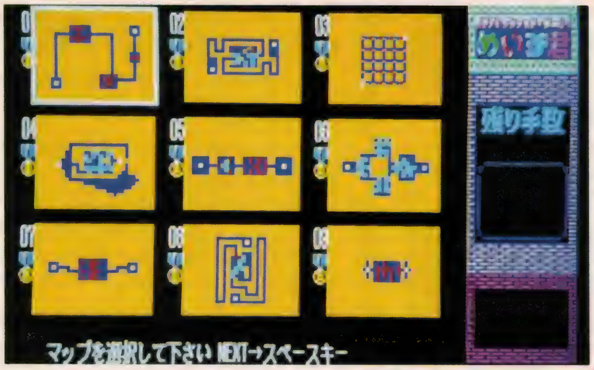
めいず君

名前はけっこうカワイイけれど中身はチョットばかしムズいゲームだ

プレイ派、メイキング派もこれ1本でOK!

パズルフリークは、大きく分けて2タイプに分けることができる。1つはパズルを解くことに執念を燃やすタイプ。もう1つはパズルをメイキングすることに情熱を燃やすタイプだ。なかにはこの2タイプを兼ね備えた人がいるが、そんな人は、もはやフリークを超越した〝パズルの達人〟である。

日本テレネットから発売された『コンストラクション・ツールめいず君』は、2タイプのパズルフリークの両方を満足させてくれるスグレゲームだ。

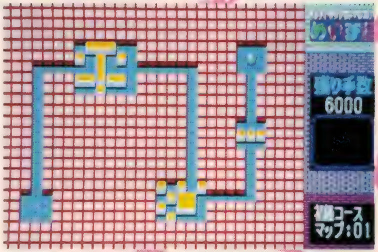


各級とも21面までは、自由に選択できる。

まあ、コンストラクション機能付きのパズルゲームは、それほど珍しくはない。完全思考型のパズルゲーム(古くは『倉庫番』のような)には、この機能はつきものといっていいかもしれない。いわずもがなこの『めいず君』も、完全思考型パズルゲームである。

108面クリアすると悟りの境地が開けるか!?

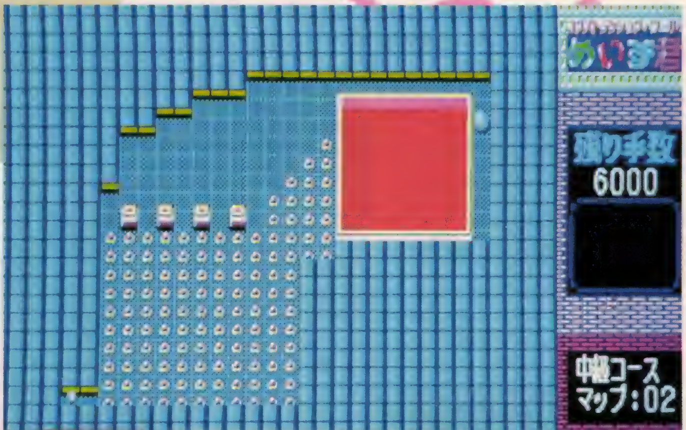
プレイ派のために初級、中級、上級、プロ級の4段階に分けて、それぞれの段階ごとに27面のサンプルゲームが用意されている。つまり、サンプルゲームだけで、108面もあるわけだ。これは仏教でいう人間の煩悩の数と一緒。はたまた野球のボールの縫目の数と同じだ。



初級コースの1面。石を動かすだけでクリアできる。カンタ〜ン!

この『めいず君』のサンプルゲームをすべてクリアすると、心身にまといつく煩悩が焼き尽くされ、悟りの境地に達することができる……ワケはないか。でも、すべてクリアすると、カチカチの脳ミソでもかなり柔らかくなるはず。

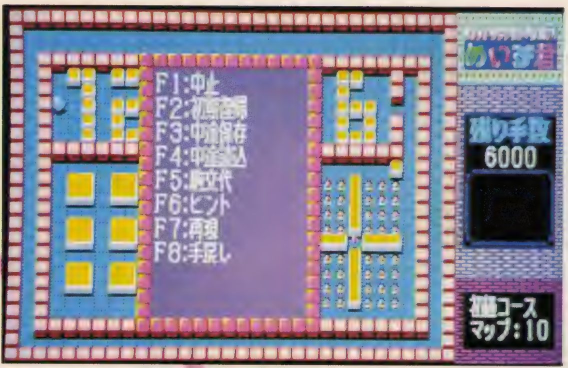
さて、面をクリアするには、自分の駒をメイズ内にはためくフラッグまで導かなければならない。その作業を困難にし脳ミソをキュッ、キュッとひねってくれるパズル・ギアが、〝石〟であ



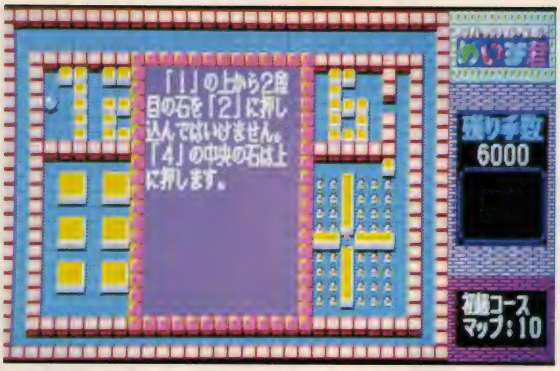
ウアオ〜!

地雷だらけだぁ!

ムズムズしたらちょっとお休み



HELPキーを押すと、メニュー・ウインドーが現れる。ここでヒント(F6)を押すと……。



このヒント・コマンドは、初級コースだけ!

り〝地雷〟であり、〝回転ドア〟だ。

それぞれを、カンタンに説明してみると……。

まず〝石〟には大小さまざまに形があるけれど、石の大きさや形に関係なく押して動かす(ただし2個以上一緒には動かせない)ことができる。

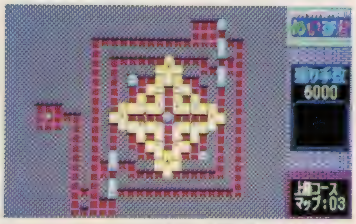
〝地雷〟の上は歩くことはできない。でも、石を使って地雷を爆破(同時に石も消える)することができる。ただ、石の下全面に地雷が入らないと爆破できない。つまり、地雷1つは最小の立方体(基本形)の石で爆破できるが、基本形の2つ分の長さの石では爆破できない。

〝回転ドア〟には一型、T型、凸型、L型の4種類がある。それぞれ、回転半径内に何も障害物がない場合は、軸を中心に360度回転する。

これらのメイズ・ギアが作り出すパズルを、頭をひねり、首をひねりながら解いていくわけだけれど、上級、プロ級あたりになるとさすがにむずかしい。煩悩をすべて消し去るのに、はたして何日かかるやら……。

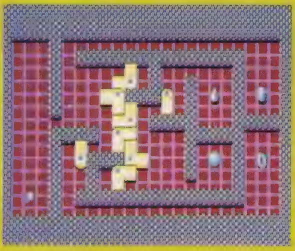
まずは、初級からプレイして除々に頭を慣らしていこう。石やドアを最後に押す前の状態に戻れるモードもあるので、失敗を恐れずに行動に移してみよう。心から健闘を祈る!

メイキング派はブランク・ディスク(88は5"2D、99は5"2HDまたは3.5"2HD、MSX2は本体ディスクに18面までセーブ可能)を用意し、オリジナル・パズルのコンストラクションに励もう。完成したら友だちにプレイさせて、友だちの脳ミソをウニウニにしてしまうのだ!やったね。



ほとんどが回転ドアのパズル。意外とこういうのがむずかしい。

1画面に自分の駒が4つ!? なかなかオモシロイじゃん



駒を4つともフラッグへ導けるか?

『めいず君』には、1画面に自分の駒が複数登場する面がいくつかある。これはただたんに駒の数を増やしたワケじゃなく、複数の駒を駆使しないと解けないパズルなのである。このように複数の駒がある面をクリアするためには、当然のことながらすべての駒をフラッグまで導かなければならない! それぞれの駒の持つ役割を早く見抜くことが攻略のポイントだ。複数駒の面は、けっこう楽しいゾ!

用法・用量	常用可。ただし1面をクリアしたら、必ず30分以上の休憩をとること。
成分	反射神経0.1%・思考93%・慣れ6.4%・運0.5%
適応症	老若男女どんな方にも
注意	1日10時間以上プレイすると、翌日頭痛・肩コリといったゲームあたり症状を起こすことがあります。

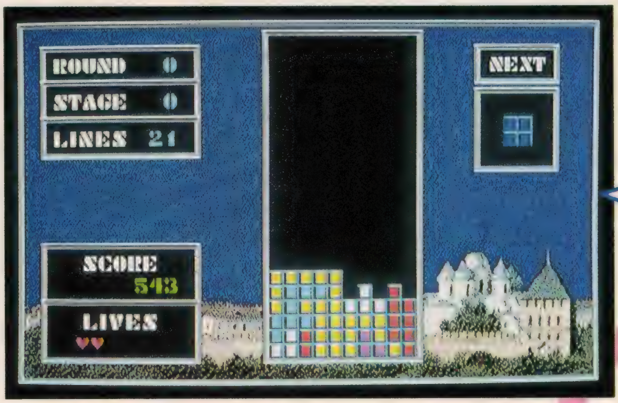
ゆっくり腰をすえて攻略に専念!

完全思考型パズルゲームではイライラが最大の敵。ムズいパズル面で頭がムズムズしてきたら、ひと休み、ひと休み。

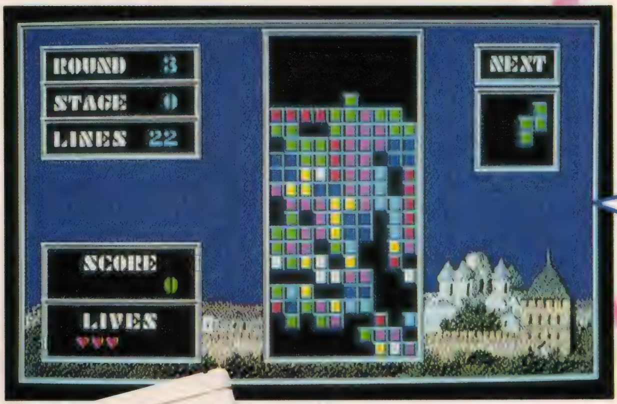
■BPS　PC-8801シリーズ、PC-88VA、PC-9801シリーズ、X1シリーズ、X68000、FM77AV、FMR-50、MSX2　6,800円(税別)

テトリス

パズルゲームの東の横綱、向かうところ敵なしだぜ！



面クリタイプのパソコン版『テトリス』。これは、テトリスが決まった瞬間。けっこう、うれしかったりする。



「こうなると、ほとんどお手上げ。悲しいけれど、涙は見せないの……。

ウワサのゲームボーイ版『テトリス』。ひたすらスコアを追求する「A-TYPE」、面クリの「B-TYPE」のほか、対戦モードもあるのだ。

しぶとい人気のテトリスをしつこく追求したゾ

ソ連生まれのゲーム、『テトリス』を知らない人はもうあんまりいないよね。正方形4個がつながったものが上から落ちてきて、横に10マスすきまなく埋めてしまうと消えるあのゲームだ。

日本では、ほとんどのパソコンに対応できるソフトが出ているし、ファミコン、ゲームボーイ、アーケードゲームにまである、パズルゲームとしては過去に例を見ないほどの大ヒットゲームだね。

この『テトリス』の攻略法は前に書いたし、いろんなところで取り上げられているので、今回はこのゲームの周辺をあれこれ探ってみよう。

『テトリス』は、1985年ごろにソ連で作られ、東欧圏でPDSとして出回っていたものが、西側に流れてきたものだ。それだけでとても珍しいゲームだということがよくわかるね。でも、ソ連でできたゲームだからというもの珍しさからヒットしたわけじゃない。瞬間的な判断力が要求され、しかも、ミスしても回復できる可能性がある。4列同時に消すテトリスになると高得点になるから、高得点をめざす緊張感もあり、だんだん上に積まれてくるという圧迫感もある。それだけよくできたゲームだということだね。

BPSのパソコン版『テトリス』は、25列ずつの面クリアタイプだ。ヘンク社長に聞いたところ、とりあえずの目標を設定して、プレイヤーに目的意識を持たせるためだといっていた。なるほど一理ある。

ゲーセン版は、何列か消すごとにスピードが上がっていくエンドレスタイプ。ゲーセンという時間の制約があるところではこのタイプのほうがベターだろうね。ゲーセン版では、レベル9をクリアできればトップ10に名前が残り、レベル15をクリアすればスターになれ

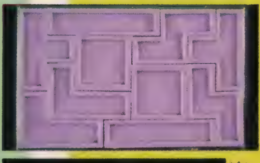
どこまで続くぬかるみぞ。

テトロミノ・ペントミノ

『テトリス』の源流であるぞ

テトロミノとは、同じ大きさの正方形を4個つなぎ合わせてできる形のことだ。『テトリス』でおなじみなのは7種類だけど、裏返して同じ形になるのは1種類だとすればテトロミノは5種類だね。この5種類を2個ずつ使って最初の正方形5個×6個分の長方形をすきまなく埋めよ、というのが写真のプラパズルだ。これはこの手のパズルとしてはとってもやさしいね。

テトロミノに正方形をもう1個たすとペントミノになる。裏返せば同じ形になるものを除くと12種類になるね。この12ピースを1個ずつ使って、6×10の長方形を埋めてみてくれ。なに？すぐできた？　問題はここからなんだね。裏返したり回転したりしてできるコタエは1つだとして、何通りのコタエがあるか。じつは2339通りもあるんだよ。キミのコンピュータで全部のコタエが出せるかな？



「テトリス」のご先祖様、プラパズルNo.783。

バラバラになったテトロミノを組み合わせてもとに戻すのだけれど、これがまた……。

るらしいよ。でも聞いた話では600ラインも消しちゃう人がいるそうだけど。

ゲームボーイ版がいちばん新しいだけに、いろいろ考えてるね。面クリアタイプとエンドレスタイプのどちらも選べるし、2人で対戦プレイもできるんだ。対戦プレイでおもしろいのは、自分が2列同時に消すと相手に1列、3列なら2列、テトリスなら4列増えちゃうことだね。ハンディもつけられるから、実力が違ってても楽しめるし、腕自慢どうしの対決なんて見てるだけで手に汗にぎっちゃう。

今まで、アクションゲームや、RPGに押されて影の薄かったパズルゲームも、『テトリス』の大ヒットでようやく注目されるようになってきたみたいだし、これからもこんなゲームがどんどん出てくるとうれしいね。

2台つなげて、対戦型『テトリス』。熱くなれます。

テトリスをキメられて4段上がったところ。いきなり高くなるから、ドキッとさせられる。

『テトリス』の作者と会ったぞ!!

『テトリス』のゲームデザイナーのアレクシイ・パジトノフさんがポプコム編集部に遊びにくる！　というウワサを聞きつけ、神保町まで行ってまいりました。BPSの社長のヘンク・ロジャースさんに通訳していただき、いろいろお話をうかがうことができたのであります。

パジトノフさんは、ヒゲヅラの大男でありました。でも目がとってもやさしそうで、会ったとたんに、この人が世界中に中毒患者を増やし続けている『テトリス』の作者であるのか、なるほどなるほど、と納得してしまったのであります。

『テトリス』ができて、しばらくののち、ソ連中のコンピュータの半分は『テトリス』のために動いていて、そのうち、『テトリス』のディスクを入れて動かそうとすると『テトリス』のソフトが壊れちゃう『アンチテトリスソフト』なんてものまでが出回るようになっちゃったとか、男性は両側を高くするが、女性は平均的に積んでいく、なんてさすがは心理学者、という話も聞けたのであります。

パジトノフさんは、中学のときに学校でパズルを勉強し、それ以来パズル好きになったそうですが、日本の学校でもパズルの時間があればいいのにね。最後に、日本一のパズル雑誌だ、といってニコリをあげたら、日本語ができるワイフをもらわなきゃ、といってました。ちなみに彼の奥さんは英語の先生だそうです。

左からBPSのヘンク社長、ご存じポプコム安藤編集長、パジトノフさん、そして私、ニコリの金元だす（←関西人ではありまへん）。

パジトノフさんと握手する筆者（表情がカタイですね）。

7月3日には、BPS主催でパジトノフさんを囲むパーティーも（赤坂プリンスにて）。

用法・用量	1日3回毎食後に服用。1回につき3時間以内。
成分	反射神経30%・思考30%・慣れ30%・運10%
適応症	老若男女どんな方にも。
注意	本ゲームはまれに、肩コリ頭痛などの症状がみられることがあります。1日15時間以上のプレイはなるべく避けてください。

御用とお急ぎのない方はハマろう。

攻略法をある程度極めてしまうと、とたんにあきてしまうパズルゲームも多い中で、テトリスは格別、ホントよくできたゲームでありますぞよ。

■アートディンク　PC-8801SRシリーズ、PC9801シリーズ、X1turbo、FM-77AV　5,800円（税別）

ARCTIC アークティック

脳ミソがウニウニしそうな大混乱ボールパズル

サーキットコースのようなこの面は26面だ。

ら旋状のコースが楽しそうな3面

クリアすると〝WIN！〟の文字と所要時間が表示される。

シンプルだからオモシロイ！

『アークティック』は本誌で紹介ずみだから、〝ボール〟中毒になったことがある人もいるかもしれない。

とにかくルールはカンタン。矢印のポイントをうまく操作して、青色のボールは青いゴールへ、黄色のボールは黄色のゴールへすべて導けば1面クリア。しかし、レール上を走っているのは青と黄のボールだけではない。もう2種類、銀と赤色のボールが忙しそうにレール上を走り回っている。

青と黄のボールはそれぞれにゴールがあるから、ゴールに入れさえすれば確実にその数だけレール上を走るボールの数は減ってくる。しかし、銀色のボールにはゴールはないので、最後までレール上を走り回っていることになる。プレイ上障害になることが多いが、ときには役に立ってくれることもある。赤色のボールは、触れると即ゲームオーバーになってしまうから要注意だ。

『アークティック』の攻略ポイントはいくつかあるだろうが、ここでは初心者のためのポイントを挙げておこう。赤いボールが登場する面までは途中ゲームオーバーになることはないので、どちらか1色のボールに絞ってそのボールからゴールに入れていくと、頭の中の混乱は少しでもやわらぐと思う。

最初から青でも黄でもとやっていると、脳ミソがウニウニになるばかり。〝二兎を追うもの一兎も得ず〟で、地道なプレイが勝利を導くのだ！

やりすぎは要注意！

用法・用量	常用可。1回につき2時間以内。
成分	反射神経40％・思考40％・運20％
適応症	球技が好きな人ならダレでもOK。
注意	1日10時間以上するとアーキテクる。

メ、メ、目が回るぞ

ブルーにイエロー、シルバーにレッド、いろいろボールはあるけれど、一度に全部追っかけたら、コリャ、ウッ、目が回る〜!!

■ブロダーバンドジャパン　PC-8801SRシリーズ、PC-9801シリーズ、X1シリーズ、MSX2　¥5,800円（税別）

DIABLO

ディアブロ

たった1個のボールにナゼこんなに悩まされなけりゃならないんだ？

ゲームオーバーの画面。ボールがみごとに割れている……。

球体恐怖症になりそう！

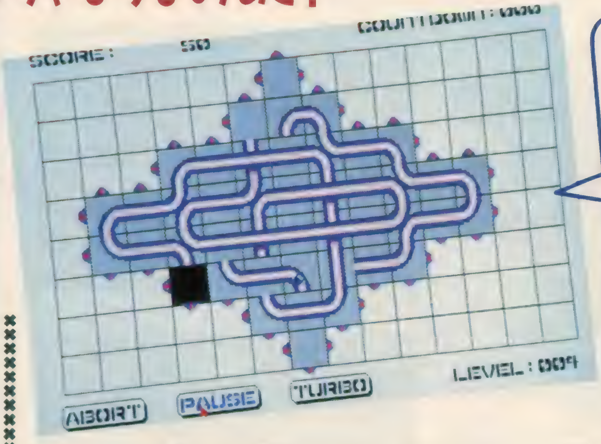
この『ディアブロ』というゲームは、このページで紹介している『アークティック』同様、ボールを使ったパズルゲームだ。ボールは1個だけだけれど、ウニウニ度はなかなかのモノがある。

面をクリアするには、すべてのパイプにボールを通過させなければいけない。しかし、パイプはどこからどう見ても1本につながっていない。ということは、パイプをつなげなければいけないということになる。水道管工事のバイトでもやっとけばよかったと、今さら思ってももう遅い……。

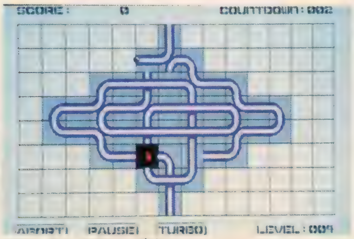
パイプは、ブラック・ピース（黒いマス）を中心に上下左右にホワイト・ピースを動かしてつなげていく。つなぐ作業をやっている間も、ボールは非情にも止まることなく動いている……。先のことも考えず、むやみやたらとピースを動かしてもクリアにはつながらない。ポーズ機能があるので、この機能を使って画面上でまず解いてみるのもひとつの手だ。

面をクリアすると〝ステップ・ボーナス″（ピースを動かした回数が少ないほど高得点）と〝タイム・ボーナス″（ボールのスピードが速いほど高得点）ポイントがもらえる。でも、最初のうちはポイントは気にしないほうがいい。

パイプのパズルさえ解ければ、あとはピース移動のすばやさが勝敗の分かれめだ！



ボールが通過したらパイプは消える。



複雑に見える面が、意外にカンタンだったりする。

懐かしのパズルゲーム ザ・キャッスル

懐かしのパズルゲームといえば、この『ザ・キャッスル』は忘れられないソフト。魔王メフィストに連れ去られた王女マルガリータを救い出すために、パズルに満ちたメフィスト城の100の部屋を攻略していくゲームだ。複数の部屋を行き来して解くという大がかりなパズルもいくつかあり、これまでにない新鮮な感動を覚えたものだ。ちなみに発売は1985年4月だった。

配管工養成ゲームだぜ

用法・用量	配管工事は深夜から早朝までが最適。
成分	反射神経30％・思考60％・慣れ10％
適応症	ガス・水道関係への就職希望者。
注意	寝不足でのプレイはアクシデントのもと。

ブロはなかなか奥深い

ボディブローにヘアブロー、サウナ風呂に露天風呂。同じブロでもディアブロは、あタマ悩ますパズルゲームだい！

■『倉庫番』シンキングラビット 『ロードランナー』システムソフト

倉庫番・ロードランナー

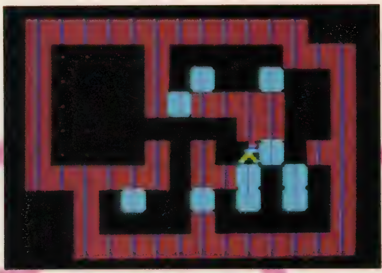
日本のパソコンゲーム史上に名を残す パズルゲームの古典的作品はコ・レ・ダ！

パズルゲームの草分けは『倉庫番』と『ロードランナー』

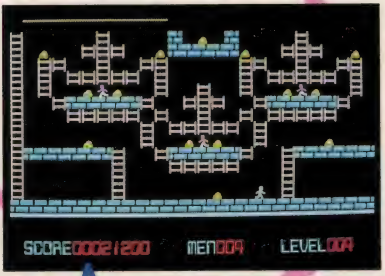
パズルゲームファンなら絶対に忘れてはいけない年がある。その年とは、1984年だ。この1984年が何を意味しているかといえば、パズルゲームの草分け的存在の名作『倉庫番Ⅰ』と『ロードランナー』が発売された年なのである。ちなみに『倉庫番Ⅰ』（シンキングラビット）は4月、『ロードランナー』（ブロダーバンド）は7月（アメリカで）に発売されている。

ところで、ひと口にパズルゲームといっても、『倉庫番Ⅰ』と『ロードランナー』ではタイプがまったく違う。『倉庫番Ⅰ』は、じっくりと腰をすえてパズルを解いていく本格派で、『ロードランナー』はアクションの要素を加味した行動派だ。

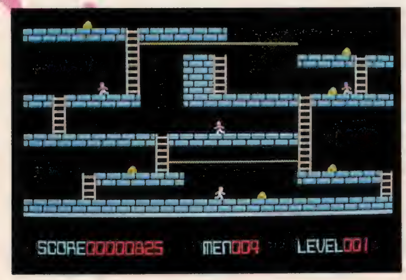
懐かしさも込めて、カンタンにこの2本のゲームを紹介しよう。



輸出もされた『倉庫番』。



ハシゴの多い面もけっこうムズかった。



穴を掘って番兵の足を止めろ！

『倉庫番Ⅰ』は、複雑な壁や柱のある部屋に散らばっている荷物を、手で押して倉庫にキチンと整理するゲームだ。一度に荷物を2個以上押すことができないので、丹念に1個ずつ整理していく以外ない。11面以降では押すと崩れる壁がセットされていたが、これはあまり評判がよくなく『倉庫番2』では採用されなかった。

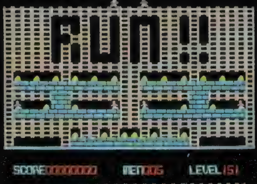
『ロードランナー』はアップル用のゲームとしてアメリカで発売された。日本ではシステムソフトから発売され、一世を風びした。ブルーのレンガとハシゴで作られた迷路を駆け回りながら、金塊を集めて回るゲームだ。ただし、番兵がいて金塊集めの邪魔をするので、レーザードリルでレンガに落とし穴を掘ったりして、捕まらないようにしなければならない。

2本ともほとんどの機種に移植され、かなりの数のパズルゲーム・フリークを作った。パソコンゲーム史に必ず名を残すゲームだ。

なお『ロードランナー』は、つい最近『保存版ロードランナー』が発売された（コラム参照）。『倉庫番』のほうも「パーフェクト版」を開発中。古典は、まだまだ眠らないのだ。

待ってましたっ！『保存版ロードランナー』だどっ。

ついにというか、とうとうというか、『保存版』が発表された。あのオリジナル150面、チャンピオンシップの超難解50面、それと今回新たなオリジナル100面が加えられて計300面！ もちろん、編集モードもあり、自分で面を編集することもOK。古典『ロードランナー』を知らない、新人ゲーマー諸君（編集部にもいる！）、この機会にぜひプレイしてほしいネ。



今回、新たに加えられたオリジナル面のうちのひとつ。ムズイ！

編集機能を使って、ボクのオリジナル面を作成すべえか。

古さなんて感じない！

フル〜イゲームとお思いでしょうが、そのオモシロさは色あせず、今プレイしてみても、頭を悩ませてくれますデス！

特集イラスト・武田うずら

キミのギモンにバッチリ答える

ソフトQ&A 出前版

ウチワの話になるが、わが編集部にかかってくる読者の電話は、いまだに「サバッシュ」に関する質問(略称・サバ質)がほとんどなのである。う〜む、各ソフトハウスにも、連日、こういった質問電話が殺到しているのであろうなぁ。これではイカン！ どうもキミたちは、同じようなところで、引っかかっているようだ。なんとかしてあげたいなぁ、と、天使のような心を持ったポプコム編集部は、いつも胸を痛めておったのだ。

ジャジャーン!! そこでだ！「み〜んなまとめて面倒みよう」ということになった。ソフトハウスや編集部に寄せられる質問を厳選し、わかりやすく答えてあげようというのが、今回の特集。とくにユーザーの要望が多い人気銘柄、19タイトルに寄せられたギモンの数々を、バッタバッタと解決しちゃおうってんだから、オドロクじゃねえか。ちょっと待った！ 質問のはがきを出そうとしている、そこのキミ。こいつを読んでからでも遅くはないぜ！

「そんなコトないでしょ!!」

「先生、ボクわかりませ〜ん」

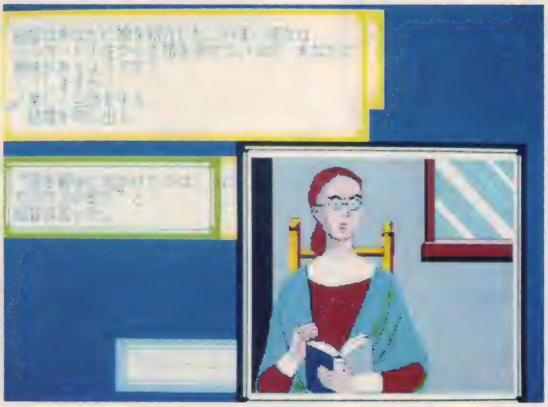
難問・奇問・愚問まとめて面倒みちゃる!!

SIMULATION GAME

パイレーツ！

マイクロプローズジャパン

情報の入手が勝利のカギだ！


銀の輸送隊とかを襲おうと思ったら、女性から得られる情報は重要なんだよね。

Q イギリスの海賊でプレイしているときに、イギリスの船や街は襲わなかったのに、街に寄ったら攻撃されてしまったのですが。

A イギリスの船や街を襲わなくても、その友好国を襲うと、イギリスは君を敵とみなして攻撃してきます。また、ゲームはリアルタイムで進んでいますので、航海中にそれまで敵だった国が、いつのまにか友好国になっていたりします。味方の船に出会ったら、情報を仕入れておくようにね。

Q ある程度までゲームを行ってから一度引退し、結果をみたあとで再びゲームを始めると、前のときより得点が下がるのはなぜですか。

A 『パイレーツ！』では、得点の基準のなかに、時間がひとつの要素として含まれています。手に入れた土地やお金などが同じ場合、時間が短いほうが得点が高くなるのです。

Q 長い間ゲームをしていると、いくらお金を稼いでも、部下がいつも不満を持ってしまいます。何かいい手がありますか。

A 同じ船員をずっと雇っていると、どうしても不満が出てきます。ある程度航海を続けたら略奪品を分配し、新しい船員を雇いましょう。

Q 結婚は、早いほうがいいですか。それとも、遅いほうがいいですか。

A できるだけ遅くして、自分の魅力にまいってしまった女性を多く作りましょう。街に寄ったとき、情報を教えてくれます。でも結婚してしまうと、もう教えてはくれません。

担当者のひとこと

決め手は船員の数。あまり多くしすぎるとなにかと問題が多いんだ。戦闘ガレオンなんかでハデに戦うのもよいけれど、相手の船を沈没させてしまったら、もとも子もない。無傷で捕獲して売り払うと、いい金になる。少人数で効率よく戦うのがコツ。

ガンシップ

マイクロプローズジャパン

ハインドは強いぞ

ハインドには十分気をつけよう。

Q 勲章はいくつありますか。また、ゲームに出てくる勲章は、実際にある勲章ですか。

A 勲章は全部で12個あり、これらはすべて実際にある勲章です。

Q ハインドを倒すには、サイドワインダーと30ミリ機関砲を使いますが、サイドワインダーは一度に2本しか装備できません。また、30ミリ機関砲は、ハインドが近くに来るまで当たりません。何かいい方法はありませんか。

A 敵ヘリコプター・ハインドは、やっかいな敵です。もしサイドワインダーを使ってしまったあとでハインドに出会ったら、2.75″FFARでも倒すことができます。ただし追尾センサーがついていないので、照準のまん中に敵をとらえることが必要です。

Q ガンシップの、ポリゴン-グラフィックのポリゴンとは、どんな意味があるのですか。

A ポリゴンとは、画面に表示する絵（飛行中の地形図）を、座標のデータとして持ち、計算によってそのつど画面に表示する方法です。だから自由な飛行を行うことができ、たとえば山を旋回すれば、どの方向からもその山自体の形を見ることができます。これを絵のデータとして持つと、たいへんなメモリーが必要となってしまいます。

担当者のひとこと

『ガンシップ』の中でも、ハインドはいちばんうっとうしい敵なんだよね。高速で移動するわ、ガンガン攻撃してくるわで、何度苦汁をなめたことか……。
攻撃パターンとしては、山沿いに身を隠し、自分の前におびき寄せるのがいいみたいだ。

野球道

日本クリエイト

ブルックリンも、ハマッたぞ

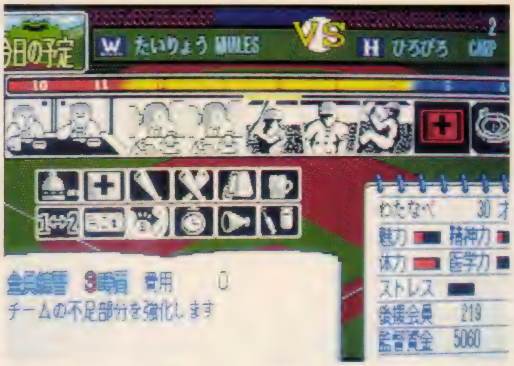
Q 「今日の予定」で毎日必ず全員練習をしているのですが、試合が終わったあとでゲーム情報を見てみると、練習量がちっとも増えていません。他のチームはいっぱいあるのに、どうしてですか。

A 練習量がまったく増えないとのことですが、1日に3時間だと、せっかくたまった練習量も、その日の試合で使い切ってしまいます。ですから1日6時間はやってほしいんです。「それだと他のコマンドが使えないじゃないか！」といいたいのはわかります。でも、ある程度練習量がたまってくると1日に3時間の練習で、だいたい維持できるようになっています。

Q Tチームに16連敗しています。どうして僕のチームは勝てないんでしょう。うわさによると、日本クリエイトには阪神ファンと近鉄ファンとロッテファンと西武ファンがいると聞きましたが、データに細工をしているのでは？

A ハイハイ、確かにそういうファンがいますが、データに細工はしていません。そんなことをしたら、この「くもじゅん」様が許さないのだ！

ちっとも勝てない原因は、やはり練習量にありそうですね。最初の質問の人と同じように、ドンドン練習をしてくださいませませ。



全員練習3時間じゃ、ダメなのかあ〜。

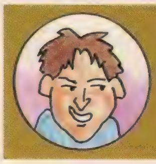
Q 走力が1や2の選手が盗塁できません。走者指示を"絶対"にしても必ずアウトになるし、"勝手"にしても走ったことがありません。どうすればいいのでしょうか。

A 走力が1とか2の選手って、盗塁には向いてないんだ。だから勝手にしても自信がないから走らないんだ。どうしても走らせたいのなら、『双六野球道』で選手データを書き換えてください。走力が5だと、けっこう走ってくれるんじゃないかな？ ついでに長打力が250だとボカスカとホームランを打ってくれると思います（でも打力がないとダメだよ）。

Q 試合中に「CTRL」キーを押していたらスピードが速くなりました。これは、俗にいう「隠しコマンド」というやつでしょうか？ 他にもあったら教えてください。

A フハハハ、ついに来てしまった。教えましょう！ 試合中に「CTRL」キーを押すとスピードが速くなります。消化試合や、時間のない人にはピッタリです。もっと速くしたい人にはコレ！ 試合中に「C」「R」「E」「A」「T」「E」のキーを全部押している間だけ、ツースリーに追い込まれた状態になり、ファール以外はすべて1球で結果が出ます。

また、『双六野球道』でチーム選択し、Wチームの名前を「ブルックリン？？」に変更すると、MUSIC & VOICEテストモードになります。こうするとポプコム編集部の美人OL、K子さんの声がいつでも好きなだけ聞けます。さらに、あるチームの名前を「くもじゅん!!!」にすると、選手データの書き換えが自由にできます。以上の隠しコマンドはPC-88版のみです。



担当者のひとこと

『野球道』評論家のブルックリンでーす。みなさん、'89年度選手データがタケルで販売されているのをご存じですか？ 本年4月の開幕時のデータだから、よりリアルに楽しめるよ。巨人、オリックスの悪夢のような独走は許すまじ。御健闘お祈りしまーす。

大海令

アートディンク

戦艦大和も登場だ

Q 艦隊が湾の中でうろうろして、指定どおりに進まないのですが。

A 飛行機隊以外の艦隊に陸地を横切った航路設定をすると、湾の中でうろうろする場合があります。陸地を避けて設定しましょう。

Q 移動が遅くて、なかなか目的地に着けないのですが。

A 艦隊は、多くなればなるほど移動が遅くなります。少なめにして、それぞれに航路設定をしましょう。

Q 敵基地を占領するのに、何かよい方法はありませんか。

A 敵基地を占領するとき、空中戦ではなんといっても戦闘機がいちばんです。多くの戦闘機で一気にやっつけてください。

大和だ。

Q 敵の船をやっつけるのに、うまい作戦はありませんか。

A 敵の空母や戦艦をやっつけるには、潜水艦が有効です。直接命令で魚雷を撃ちまくると、あんがい

簡単にできます。しかし巡洋艦には注意してください。

Q **敵の艦隊が集中して、なかなかやっつけられないときは?**

A こういうときは、多少やられてしまってもかまわないような船や潜水艦をオトリにすれば、敵艦隊は攻撃するために分散します。うまく誘い出したところでねらってください。あとは一気に物量作戦で、敵艦隊1つ1つ、つぶしていきましょう。

担当者のひとこと 航空機の攻撃力はあんがい弱い。ボクはまだ爆撃で空母を沈めた経験がないのだ。敵基地を占領するには敵の航空兵力を壊滅すればいいのだから、艦載機をすべて戦闘機にしてしまうという思い切った作戦も。勝ち負けにこだわらないほうが大海令はおもしろい。

信長の野望・戦国群雄伝

光栄

円丈さんにも読んでほしい

Q **「〜は指揮をとれなかった」という表示が出て負けてしまいました。どういうことなのですか。**

A 行動力が9以下の大名や城主は、攻め込まれると指揮がとれず、その時点で敗北してしまうのです。行動力には注意してプレイしましょう。

Q **ゲームの中に、本能寺の変はあるんですか。**

A 詳しくはお答えできませんが、ゲーム内容はできる限り史実に忠実にしています。

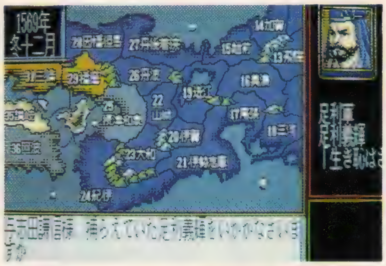
Q **比較的簡単に、全国統一ができてしまいましたが。**

A レベル5で、シナリオ2の里見や、シナリオ1の神保をプレイしてみることをおすすめします。かなりハイレベルなゲーム展開を楽しめるはずです。

Q **シナリオ2に出てくる武将は、シナリオ1にも出てきますか。**

A とくにこの時代、幅広く活躍したものは、出てくる人もいます。

Q **なぜ、東北や九州が入っていないのですか。**



早解きを競うより、その世界観を楽しみたい。

A ゲーム内容をより濃くするために、『信長の野望・戦国群雄伝』ではとくに信長に深い関係があった地域だけに限定しました。

担当者のひとこと 『群雄伝』について何か書けといわれたけど、はて困った。これに関してはすでに書きつくした感があり、今となってはほとんど書くべきことがない。それにもはや君たちのほうが、詳しかろう。「円丈VS与志田」宛のお手紙の数が、それを語っている。

水滸伝 天命の誓い

光栄

高俅を倒せ!

Q **金国が侵入してきたときに、勝つ方法はありませんか?**

A 残念ながらありません。少しでも早く高俅を倒すことです。また、金国侵入の年代は、できる限り史実に忠実にしてありますので、世界史を調べて、想像してみてください。

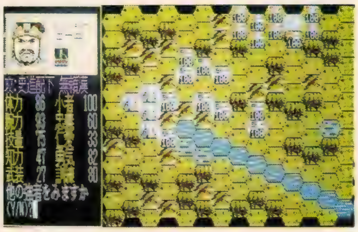
Q **突然、ほかの好漢に攻め込まれてしまいました。どうして?**

A 無頼漢や小者の数が少なすぎるのでは? 攻め込まれたくないときは不戦同盟を申し入れましょう。

Q **開封府に攻め込んだときに高俅に逃げられることはありますか。**

A ないとはいい切れません。ですから高俅が逃げられないように周りの国をとってから、開封府に攻め込むべきでしょう。

Q **『水滸伝』の物語を読んでみたいのですが、比較的入手しやすいものを教えてください。**



開封府に攻め込んだぞ!

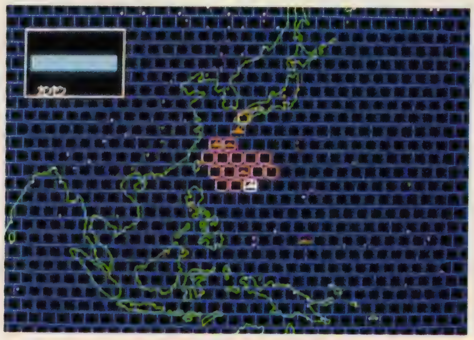
A 小説では、吉川英治著(講談社)や柴田錬三郎著(講談社)のものが、マンガでは横山光輝画(潮出版社)や沼田清画(講談社)のものが現在でも入手しやすいと思います。

担当者のひとこと 他の質問もたくさん見せてもらったけど、どうしてみんな簡単に勝てる方法ばかり知りたがるんだろう。たしかに結果はだいじだけど、過程をいかに楽しんで遊ぶかが、いちばんだいじだと思うんだけどなあ。その世界を味わうっていうか、余裕があるというか。

太平洋の嵐DX

G.A.M.

まぼろしの鐘馗が飛ぶ！



シナリオ「機動部隊」はターン数も手ごろ。頭も使うしおすすめだ。

Q　グランドキャンペーンの開始時に、開発中の戦闘機「鐘馗」がサイゴンに18機いるのはなぜですか。

A　当時サイゴンでは、陸軍の独立47飛行中隊（通称かわせみ部隊）が、試作機だった「鐘馗」を実験的に使用しており、ゲーム中の18機は、これを表したものです。

Q　日本の空母「雲龍」級は、兵器表示画面では同型艦は16隻となっていますが、ゲーム中に建造できるのは9隻だけです。なぜですか。

A　「雲龍」級は、実際に完成した艦も含めて16隻が計画されましたが、日本の造船能力では戦争が1946年まで続いたとしても、9隻の建造が限界だという判断によるものです。

Q　シナリオロード時に「f」キーを押しても、日本のレーダーが250増えないのですが。

A　「f」コマンドは、たんに日本のレーダーの値を増やすものではありません。海賊の先攻／後攻決定時に、まず（連合国のレーダーの値）－（日本のレーダーの値＋250）を算出し、次に0～499の乱数を発生させます。乱数が上の値よりも多ければ、たとえレーダーが劣っていても日本側が先に攻撃できます。あくまで乱数ですので、必ず日本が先攻になるわけでも、レーダーの値そのものが増えるわけでもありません。

担当者のひとこと

「グランドキャンペーン」では、けっこうやっかいなのが、資源の輸送。原油やボーキサイトばかりに目を奪われていると、なんと最初に不足するのは石炭。鉄は鉄鉱石と石炭から精製されるため、膨大な量が必要となる。中国大陸とのルート確立が鍵だ。

バンディッツ

G.A.M.

い号作戦のコツは？

敵基地への先制攻撃が決め手だ。

Q　シナリオ集『バンディッツ』の中の「い号作戦」の攻略法について教えてください。

A　このシナリオで勝つためには、ブナに向かう増援艦隊と、ブインに向かう上陸艦隊を叩き、ブインとラエを守りとおさねばなりません。この増援艦隊は高速輸送船1隻の小さな艦隊が2つですが、ブナでたりない弾薬を満載しているので、この艦隊のブナ入港を許すと、ブナからの敵の陸戦でラエは簡単に落ちてしまうでしょう。

ブインに対する敵の上陸艦隊は、ブインの航空隊で攻撃します。最初のターンで敵はニューカレドニアで艦隊を編成し、ブインめざして攻めてきますが、ブインまで1ターンではたどりつけないので、あわてることはありません。このシナリオでは敵艦隊を爆撃するときには敵商船を第一目標、空母を第二目標にし、戦闘艦はあと回しにします。

ラエの日本軍は弱いので、ポートモレスビー、ブナ、タウンヒルズからの敵の爆撃で、どんどん減ってしまいます。これを防ぐにはこちらから敵の飛行場を爆撃して、敵の飛行場能力を0にしてしまうことです。ラバウルとカビエンの航空隊両方でポートモレスビーを爆撃すれば、1ターンで敵の飛行場能力を0にすることができます。1回0にしてしまえば、ポートモレスビーの敵設営隊は2だけなので、ウエワクの陸軍航空隊で毎ターン爆撃するたびに0に下げさせることができます。

トラックの戦闘部隊をラエに輸送するのもよいでしょう。ただし最初のターンでトラックから出港させてはいけません。敵の潜水艦にやられます。高速輸送船4隻に戦闘部隊を2つずつ乗せ、トラックを出港させます。出港させた艦隊は左斜め下1エリアにとめておき、その次のターンにラエまで走らせます。ただし、敵の飛行場を制圧できなかったり、敵艦隊の入港を阻止できなかった場合は、このような増援も焼け石に水となるでしょう。

とにかくこのシナリオでは、敵艦隊（とくに弾薬を積んだ輸送船）を入港前に撃沈するのがコツなので、一式陸攻を使って洋上を綿密に索敵しましょう。

担当者のひとこと

『バンディッツ』は威勢のいいシナリオだが、ただ1つの強敵はB-17。爆撃命中率が10%もあり、空母なんか直撃弾でこっぱみじん。相当やばい。でも日本の一式陸攻のほうが航続距離が長いので、先制攻撃を心がける。本当は命中率5%が妥当なんだ。

ロードス島戦記

ハミングバードソフト

危険な世界というわりには、村の中は平和そうに見えるね。

抜け道はどこだ

Q 森の抜け道とエルフの村は、どこにあるのですか？

A アランの街から、まっすぐ南（下のほう）へ行った突き当たりの森を、東南（右下のほう）へ「調べ」ながら歩いていると、必ず見つかります。ディードリットがパーティーにいれば「調べ」なくても見つかります。

Q ミノタウロスって、どこにいるんですか。

A ミノタウロスの迷宮には、出入り口が２つあります。２つめの出口から外（オープンフィールド）に出たら、そこを調べると……。ほーら、中に入れたでしょ？　あとは、うろうろするだけでミノタウロスに会えます。

Q フレイムとモスのお城に入れないのですが。

A そのとーり!!　フレイム（ブレードのまち）とモス（ドラゴンブレスのまち）のお城には入れません。すなおにあきらめてください。

Q マスクオブソーサラーの使い方がわからないのですが。

A マスクオブソーサラーは戦闘中にのみクラスを変えることができます。しかし、戦闘終了後にはすべての装備が解除されます。

マスクオブドラゴンを使うと、ブレスを吹けるぜ!!

担当者のひとこと

僕は原作を読んでいなかったために、かえってゲームに熱中できたと思います。マップは少し描きにくかったけれど、話の進みぐあいも素直で、わかりやすいゲームです。ただ、疲れを癒そうと、宿へ行ったときに、夜襲に遭ったのにはまいったな。

デス・ブリンガー

日本テレネット

向こう側が見えるところは、いたるところにある。見逃さないように！

洞窟を探せ！

Q オークの洞窟はどこですか。また、スメロギとラーラアルカスが仲間に入ってくれません。

A オークの洞窟は、ノルロスの北に位置するゼフトの森の北西の隅にあります。ただ、森の中には通り抜けられる壁（正面から見ると、向こう側に見える壁）がありますので、曲がり角がないように見えても、確認しながら探してください。

また、オークの王を倒したあとにスメロギが、それからさらに１つ冒険をこなしたあとにラーラアルカスが仲間になってくれます。

Q 村人たちが捕まっているという地下神殿はどこですか。ノドゥの神殿の次は、どこに行くのですか。

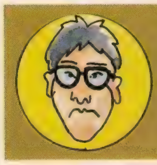
A ガレクラームの寺院の裏にある石碑が地下神殿の入り口ですが、ガレイク・リング（ノドゥの神殿で手に入るアイテム）を装備状態にしておかないと、通り抜けられません。そして、地下神殿の中で船を沈めているモンスターを倒せば、いよいよ海を渡ることができるようになります。

Q シュネーフォート城に入れないのですが。

A シュネーフォート城には裏口から入らなければならず、そのためにはクラウドバスへ行き、ダモスの神殿を通り抜ける必要があります。ただし、魔法陣の部屋にいるアスラーを倒さなければ、封印された扉は開きません。

Q ドワーフの長老が、山頂への扉を通る許可をくれません。

A ドワーフの長老から許可を得るためには、まずリュガーゲンの廃墟へ行かなければなりません。ここには黒騎士と戦った人物がおり、その人物が黒騎士の鎧とドワーフたちとの関係を教えてくれます。そのあと、ドワーフの長老に会いにいけば扉の通行を許可してくれます。



担当者のひとこと

このゲームで、気をつけなければいけないのが、向こう側が見える壁だ。マップを描いていても、つい見落としがちなんだけど、そういうところにかぎって重要なものが隠されていたりするんだよね。一度行った場所でも、何か新しい発見があるかもね。

サーク

マイクロキャビン

ネクロマンサーはどこへ……

Q 砦の中で、開かない扉があるのですが。

A 砦の中で開かない扉は3つあります。その中の1つは、鍵穴のない不思議な扉です。そこで問題の扉の開け方ですが、おなかをすかしていたおじさんが重要な情報を知っています。行き詰まってしまったら、話を聞きにいってみましょう。

Q ESPメダルが見つかりません。どこにあるのでしょうか。

A まず、ノルマナの町で暴れているズゥーンを倒してから、町長の家へ行くと、お礼にESPメダルをもらうことができます。でも、ズゥーンが暴れているときは、村人たちは村の外に避難しているので、一度村の外に出てください。

Q ドラゴンの指輪を手に入れる方法を教えてください。

A 炎の砦の中にある、ベッドのすき間に落ちています。ベッドの周りを捜してください。しかし、すき間は狭いので、あるアイテムが必要です。それは、ゼグラードの塔に捕まっている、ドジな魔法使いを助けたお礼にもらった、……です。

Q ネクロマンサーはどこに行ったのですか。

A そう、ただ1人生き残ったボスがネクロマンサーです。オカマ(?)は執念深いから、いずれまた、どこかで現れることでしょう。今回は倒すことはできませんでしたが、次回は必ず倒せるよう修行に励みましょう。

先月号の別冊を読めばすべて解決するハズ。

Q 経験値がなかなか上がらないのですが。

A サークの世界では、弱いものいじめをしても経験値は上がりません。強い敵と闘うことによって上がるのです。だからどんどん強いモンスターに向かっていってくださいね。でも、こまめなセーブは忘れずに!

担当者のひとこと

『サーク』の謎解きでハマっている人はそんなにいないハズだ。でも「腹ペコオヤジ」やボビーのニセモノ、「ニルの箱」にはボクもやられた。ゲーム・デザイナーの思うツボ。ところで、プロテクト・チェックにハマるヤツはいねぇ〜だろうな?

クリムゾンII

クリスタルソフト

鍵探しがゲームのカギ

お姫さまってのは、どこの世界でもワガママなもの。ま、カギがもらえるなら…。

Q 潜水するためのアイテムが見つからないのですが。

A 潜水するためのアイテムは古代エネルギーです。まず、カーロフの村に行き、橋を渡って小さな森を歩いていくと、秘密の階段があるのでそれを降り、ドクターマウラのところでマウラの探知機をもらったら、カーロフの上の大地で地上に描いてある鳥のくちばし付近を探すと、古代エネルギーが見つかります。

Q 勇者の島の塔に行っても、鍵がかかっていて入れません。

A 勇者の島の扉は、黄色い鍵で開けます。黄色い鍵を取るには、カーロフの右上、海底の城ザラガスに行きます。そこで話を聞いて、姫のなくした真珠を取りもどしに海底の塔に行きます。姫のなくした真珠を取りもどしてザラガスに帰ると、王様が宝物庫に入る許可をくれます。宝物庫の5個の宝箱の1つに、黄色い鍵があります。

Q 湖底の塔に行っても、鍵がかかっていて入れません。

A 湖底の塔に入るめには、勇者の塔にある白い鍵が必要です。

まず、黄色い鍵を手に入れてから勇者の島に行き、飛行の塔から聖なる翼に乗って、勇者の塔へ行きます。そこで古き勇者から白い鍵を手に入れましょう。

Q 呪いの谷で、いくら進んでも洞窟を抜けられません。

A 洞窟には呪いがかかっていて、解かないと抜けることはできません。まず、最初にどれか別の洞窟を降りていくと、老人がヒントをくれます。ヒントどおりにすると呪いが解けます。

担当者のひとこと

シナリオが分かれているため、レベルアップは苦にならない。カギを見つけるのに苦労したけど、潜水できるようになれば、イッキに世界が広がってイベントもどんどん進む。最初のうちにねばってレベルを上げておくと、後半が多少ラクになるよ。

リングマスターII

ホビージャパン

ギルドの館には、謎がいっぱい

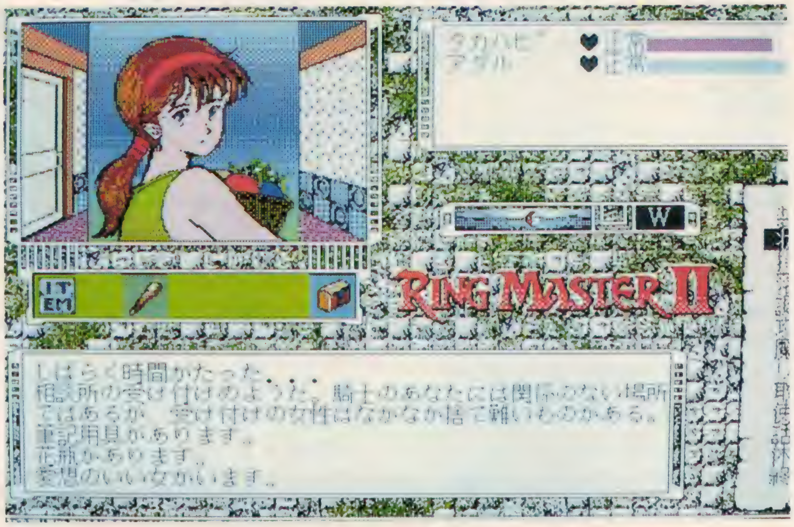
Q マルロが見つかりません。どこにいるのですか。

A マルロは盗賊の館の地下に囚われています。ただし、地下といってもＩＦから直接行くことのできる、地下牢とは別のパートです。最初は地下牢に囚われていたのですが、怪しげな連中(パーティー)が動き回っているという情報で、別の場所に移されたのです(地下牢には、マルロのいた痕跡があります)。その場所は、親玉のいる３Ｆの奥の部屋(寝室)の隠し戸から降りていったところです。そこは抜け穴にもなっており、パーティーが館に侵入したことを知ると、親玉はそこから下水道に脱出しようとします。だから追いかけていって、親玉からマルロが囚われている部屋の鍵を奪い、マルロを助けなければなりません。マルロはドラゴンの部屋の先の部屋にいます。

ちなみに、３Ｆまで登っても、親玉の部屋を見つけることができない人も少なくないようです。親玉の部屋は階段の前の鍵のかかった部屋ではなく(そこはたんなる事務室です)、隠し戸の先にあります。根気よく探してみてください。間違っても、見張りの塔を登りつめて(６Ｆ)「立入り禁止」のドアを開けないように！

Q ギルドの館に入るには、どうしたらいいのですか。

A ギルドの館の入り口には番人がいて、行くと紹介状を要求し、出さないと中に入れてくれません。その紹介状は、スラムの突き当たりの家にいる病気の老人が渡してくれます。その家は昼間によく調べると入れますが、夜は入ることができません(ただし、紹介状がなくても、番人を殺してしまえば入ることができます。このゲームでは、むやみに人を殺すとたいへんなペナルティーを受けることがあるのですが、ギルドは現在の悪と化していますから、殺してもかまいません)。



通行証をもらうためにはこの女の子に会う。そこから先でハマるんだよなぁ。

Q 地下牢から出る方法がわからないのですが。

A ギルドの館の玄関から続く廊下にはトラップが仕掛けてあり、これは玄関ホールで解除することができますが、解除せず、しかもDEXが低いと、地下牢にまっ逆さまとなります。ここは外から鍵がかかっていて、出ることはできません。脱出する方法が見つからないかもしれませんが、出る方法はあります。まず、あなた自身が本当に囚われたらどうするか考えてみてください。きっと部屋中の隠し戸や鍵などを探し回ることでしょう。でも、それでも見つからなければどうするでしょう。いつか疲れ果てて……。この先は、あえていいません。あとは、地下牢に落ちているものが解消してくれるでしょう(常識的に考えてください)。

Q 仲間をパーティーからはずすことはできないのですか。

A 一度仲間になった人間を故意にはずすことはできません。それは運命というものなのです。人によってはときがくれば自然と離れていくでしょうし、死ぬまで一緒にいる人もいるでしょう。考えてもみてください。命をかけた冒険で、わざわざ仲間になるということは、半端な気持ちではできません。あなたのしようとしていることは、親友をわけもなく殴りつけるようなものです。少なくとも、礼儀正しいリングマスターの行うべき行為ではありません。それは邪悪な者のすることです。仲間はあなたのために戦って、死んでゆくこともあるのですから、多少能力が低くてもかけがえのない存在なのです。

Q 通行証をもらうには、どうすればいいのですか。

A 「相談所で通行証をもらえると聞いたのに、行ってももらえなかった」という人もいるでしょう。相談所は貧民でいつも混み合っており、しかも役所の一種ですから、正確な手続きをふまなくては通行証を発行してくれません。受け付け嬢のいうとおり待合室で休んだり、寝たりして気長に待てば順番がきて、２Ｆに案内されますので、相談すれば発行してくれるでしょう。おっと、帰りに料金を支払う

のも忘れずに。

ただし、あなたがなんの罪もない人を殺していたりすると発行してもらえないばかりか、捕まって牢屋に入れられてしまいます。

通行証は、ギルドと市街を結ぶ木戸で使うもので、入手できれば帰りは下水道を通らなくてすむでしょう。

Q　ギルドの館の地下にいる亡霊への対処のしかたは？

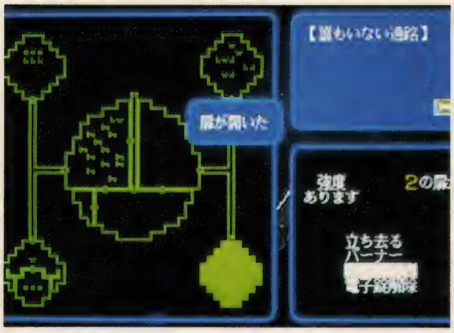
A　この地下牢のように、今まで多くの人が囚われ、拷問され、悲惨な死をとげた場所には、必ず「成仏」できない彼らが存在するものです。命あるものすべてを憎み、スキあらばあなたも自分の世界(死の世界)に引きずり込もうとねらっている彼らに、自ら望んで近づくことは賢明ではありません。せめてあなたと同様に囚われている、命ある者を救ってあげましょう。

担当者のひとこと　『RMⅡ』の謎解きはAVG並にむずかしいよね。枝分かれがはげしくて、ボクも何度もハマった。ところで、『RMⅡ』のメッセージ・データなどはMS-DOS用のエディターなんかで見ることができちゃうのだ。どーしてもわからないときだけの裏ワザね。

スターコマンド

ヒューリンクス

本格的スペオペRPG！



虚空に浮かぶ宇宙ステーションでの任務。そこは未知の恐怖でいっぱい。

Q　〝中央評議会特使を乗せた脱出ポッドを、ブラック・ホール付近で探せ〟という指令を受けましたが、特使が見つからないんです。

A　まず、3つのブラック・ホールを探してください。セクター(10：29)(28：14)(23：06)の3つです。特使はブラック・ホールに吸い込まれてしまったのです。ですから、これらのブラック・ホールの上でわざとペースダウンして吸い込まれ、再び出現したセクター内の星を積荷運搬してみてください。かならず、見つかるはずですから。

Q　リザード・ステーション(7：8)で牢に入れられましたが。

A　ワイヤーをドアに接触させ、番人を感電させればOKです。

Q　放射爆弾倉庫(19：26)において、コンピュータ室に入るパスワードがわからないのですが。

A　いちばん奥の凸型の部屋で、超能力探査をやってみてください。パスワードが入手できます。ちなみにパスワードは、〝THPI〟です。

Q　バー(11：22)において、戦闘プランが見つかりません。

A　酒の貯蔵庫で、リザードマンの好物、ドスネビアン・ブランデーを取り、リザードマンが眠るまで飲ませましょう。それから、彼の持つリザード戦艦の鍵を取り、戦艦内に侵入して手に入れるのです。

Q　コングロマリット本部惑星(32:20)の削岩車の動かし方は？

A　まず、カウンターでU-235スーパーノヴァを注文します。これを削岩車の燃料タンクに入れると、動かすことができるのです。北へ向かうと、R.W.スコッブがいますヨ！

担当者のひとこと　『スターコマンド』は、好きなゲームである。このゲームを扱った記事を書くときは楽しくてしようがない。が、1回だけ操作ミスでユーザーディスクを壊してしまったときだけは途方にくれたのだ。僕からのQ&A「壊れないディスクはないんですか？」

マイト・アンド・マジックII

スタークラフト

このムズカシさがたまらない!?

Q　B-3、B-4のWizard Dungeonのアクセス・コードの求め方を教えてください。

A　B-3では、まず敵が出てこなかったドアの番号を調べます(横1列のドアで、該当するものが複数の場合もあるので注意)。次に数字のドアの番号をすべてたし、英字のドアはA＝1、B＝2、C＝3というように、数字に直してからたします。これで英

字、数字それぞれの和が２つのアクセスコードとなります。すなわち、35と25です。

Ｂ－４のアクセス・コードは、やはりＢ－３と同じように敵が出てこなかったドアの番号を調べますが、今度は数字はたさずにそのまま並べ、英字はアルファベットの後ろから並べます。すると、2246612とIFDAになります。

Q　Luxus Palace Royalのラマンダ女王がいつまでも認めてくれず、クエストをくれません。

A　パーティーの全員（ハイアリングは連れていかないほうがいい）が、３つの町（ミドルゲート、アトランティウム、サンドリバー）の闘技場で勝利しており（Ticketを持っていてもダメ）、各職業別のクエスト（プラス・クエスト）を果たしていて、しかもPinehurst城の王をクエスト（？？？を連れてこい）をすませていないと、ラマンダ女王は認めてくれないのです。

Q　Dawn's Mist Bogの洞窟で、Dawnが出てきません。

A　パーティーにキャラクター（ハイアリングでない）のNinjaがいないと、出てきません。また、前に一度倒してしまっても出てきません。

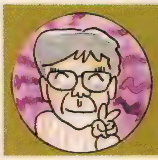
この要塞にウィザードが捕まっている。助けるためのパスワードを考え出すのは、なかなかむずかしい。

Q　Elemental Orbの取り方がわからないのですが。

A　４つの城で、次のアイテムを手に入れてからDawn's Bogの洞窟に行きます。そのアイテムとは、Ｊ－26で手に入るFluxer、Ｍ－27のRadicon、Ａ－１のTodilor、Ｎ－19のCapitorの４つです。

Q　Elemental Talonの取り方がわかりません。

A　９世紀のＣ－２にXabran城がありますから、この中で４つのDiscを手に入れましょう。次に、Discを持って各Elemental Planeに行き、そこにある聖堂のところに行くのです。その場合、各Elemental Planeの王とは戦わなくてもだいじょうぶです。



担当者のひとこと

いやあ、『M&MⅡ』は、本当に大きなゲームという印象しかないですね。いちばんむずかしい場所は、やはり魔法使いのプラス・クエストでしょう。来年か、再来年あたりには『Ⅲ』が出るという噂もあります。どんなゲームになることやら。たいへんだ、こりゃ。

ローグ・アライアンス

スタークラフト

本格派RPGの秘伝公開！

Q　ZABINの剣を手に入れたいのですが……。

A　グレイルの町の北東にあるダンジョンの１階と３階で、Part of ZABIN（ZABINの剣は２つに折れている）が手に入ります。それから、３階のバルカンのところに行き、〝MAGMA〟と叫ぶのです。

Q　Crystal Ballの処理は、どうすればいいですか。

A　２通りあります。グレイルの南西のダンジョンでSeismic Deviceを使って岩を落とし、砕いてしまうか、ゴブリンの質屋に行って売ってしまいましょう。

町の北東にあるダンジョンの１階で、ZABINのかけらを発見！　この部屋に入るには、まず、GREEN KEYを見つけることが先決。

Q　Gorthを倒すことができません。倒し方を教えて！

A　Gorthは、戦いでは倒せません。魔法も効かないし、武器を使った攻撃もできないのです。だから、すぐに逃げ出すのが賢明な方法です。

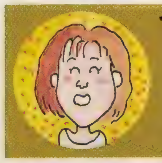
倒すには、この敵を制御しているコンピュータを破壊するしか手がないのです。

Q Gorthのいるダンジョンの3階でデーモンを倒すには？

A Strange Flaskと、Bottle of Milkを手に入れたら、デーモンのところでBubbling Flaskを振りましょう。それでOKです。

Q バデルの近くから、星を使っていく世界のエレベーターは？

A このダンジョンの2階で、〝操作員″の資格を得てください。そうすれば、エレベーターに乗ることができるようになります。ところで、2階は二重構造になっているので、道に迷わないように！



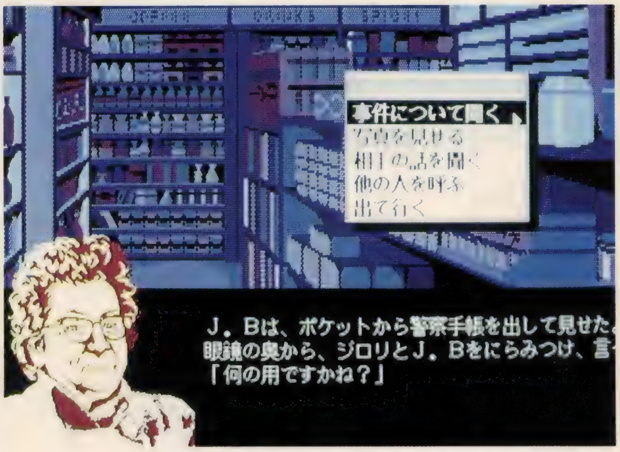
担当者のひとこと ランタンが食料をまめに補給しながら、ダンジョンの部屋を、1つ1つたしかめてゆくこと。テレポートで、いきなり見たこともない場所に飛ばされても、ねばり強く。セーブも面倒がらずに、宿屋まで帰る。ま、辛抱強さが、ゲームの鍵でしょう。

ADVENTURE GAME

D.C.コネクション

リバーヒルソフト

さあ、J.B.に代わって、キミの疑問に答えよう！



モーラーズ・ストアの女主人、ベティ・モーラーが応対に出てきた。この店の店員が、事件の重要なカギを握っている!?

Q ダリル・ウィルコックスが自白してから、ゲームの進行がストップしてしまい、困り果てています。モーラーズ・ストアという場所に行けるようになるって聞いたんですが、どうすれば、行けるようになるんですか。

A 不審人物の尾行をキチンとやっていますか？ そこまで進んでいれば、何人か気になる人物が出てくるはずです。DCタクシーのネルソンにF.B.I.のブレスマンの尾行を依頼すれば、きっとわかりますヨ。

Q フローレンス・ヤング、ノーマ・ブラッドリー、ダリル・ウィルコックスを問い詰められるようになったのですが、それ以上、進まないんです。もうちょっとで自白するはずだと思うと、いても立ってもいられません。決め手はなんなのですか。

A そこまで進んでいれば、被害者の妻、ドリー・エドワーズが身を寄せているグロリア・フォレストの家の家宅捜査ができるようになっているハズです。証拠品が見つかりますから、それについての情報を集めてください。重要なカギです。

Q ジョージ・ヘンダソンが、再びいなくなってしまいました。事務所を何度訪ねてみても、戻っていないんです。どうすればいいのですか。

A ヘンダソンのことを知らないと主張していたアルフレッド・シュルッツに、彼のことを聞いてください。また、リバティータウン警察のキャサリンや、テイラー部長の助言も重要なファクターです。そうやって情報収集していけば、J.B.のもとに、ヘンダソンからの電話があるでしょう。

Q 捜査もいよいよ大詰め(だと思う)を迎え、容疑者は3人にしぼられてきました。しかし、決定的な決め手に欠けているらしく、うまく進行してくれません。どうすればいいのでしょうか。

A 推理モードで〝犯人を推理する″にしたとき、推理が当たっていないと、犯人は自白してくれません。手に入れた情報を再構築して、もう一度、推理をし直してみてください。もう少しです、がんばって!!

担当者のひとこと とにかく、徹底的に、しらみつぶしに聞いて回ることが大切だろう。一度や二度、軽くあしらわれたからといって、あきらめてはいけないのだ。不審人物の尾行と、ロン・クレーマー(警官)の情報収集力が大きな力になってくれるはずだ！

スナッチャー

コナミ

モンタージュはこう作れ！

カトリーヌちゃんはCMモデルなのだ。カワイイっしょ。

Q ダンサーのイザベラから、犯人の人相を聞き出しました。そのヒントをもとに、モンタージュ写真を作成したいんですが、これがむずかしくってわかりません。

A ハハハ……、この質問がいちばん多いんですよネ。以下のように顔の各パートを組み合わせればOKです！ 輪郭＝１、目＝３、鼻＝１、髪型＝３。オオッ、この顔は!?

Q 行方不明だったカトリーヌが持っているリストの中で、あやしい病院はどこなんですか？ ヒントがなくてわからないんです。

A ヒントがない!? オヤオヤ、それは注意不足ですゾ。「OLEEN」というネオンに注目してください。じつは、このネオンの一部が壊れているんです。さあ、あとはもう、わかりますよネ！

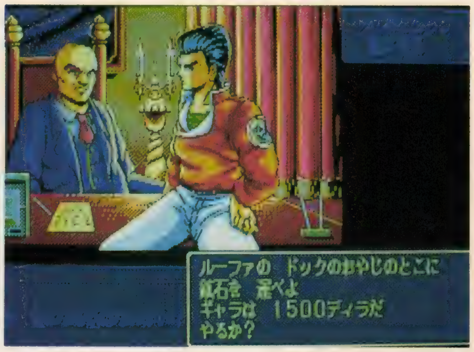
担当者のひとこと この『スナッチャー』で、だれもが悩んでしまうのが、やはりモンタージュを作るところだろうね。でも、ちょっと注意力を働かせれば、他にはそんなにむずかしい場面はないハズだ。テンポのよいストーリー展開がウリもののゲームだからね。

ACTION GAME

スタートレーダー

日本ファルコム

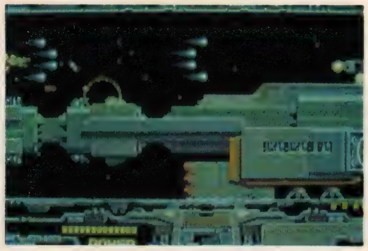
現在大ヒット中の、AVGタイプのアクションなのだ！



船の修理代はかからないから、仕事はもらうだけ得なんだ。

Q シールドがほしいんですが、どこで手に入れたらいいんでしょうか。

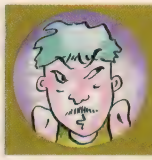
A シールドは、各惑星にあるドック（ミディーラ、ルーファ、リガンディア）では入手できません。それはもう、気がついてますよネ？ では、どこに行ったらいいんでしょう。ゲームの後半で、リガンディアの研究室に行き、レフィのおじいさんから話を聞いてください。そうすると、装備してもらえる場所を教えてくれるハズだと思いますヨ。



Q なかなかお金が手に入らず、強力な武器を買うことができません。どうすればいいんでしょう？

A お金を手に入れるには、仕事をいっぱい引き受ける必要があります。働かざるもの食うべからず、これは当然のことですよネ。みすみす、仕事のチャンスを逃す手はないんです。

たとえば、いちばん最初にレフィの仕事を引き受けてしまうとどうなるでしょう……。そうです、お金を手に入れる機会がほとんどなくなってしまうんですヨ。何がいいたいかは、わかりますよネ。かわゆい女のコだからといって、デレデレしていると……。



担当者のひとこと まずよい武器を買うんだ。それで行けるトコまで行っちゃう。パターンがつかめたら、また最初っからやり直してバルカンで挑戦。行き詰まったら高い武器を買って、さらに先を見る。このくり返しで、バルカンだけで行ける部分をのばしてゆく！

最新ソフト徹底攻略法

- ヴァリスII
- 大戦略III
- ローグアライアンス
- ジェノサイド
- スターコマンド
- シュヴァルツシルトII
- ごくらく天国
- 天下統一

付録
談之助の勝手に美少女クラブ ▲

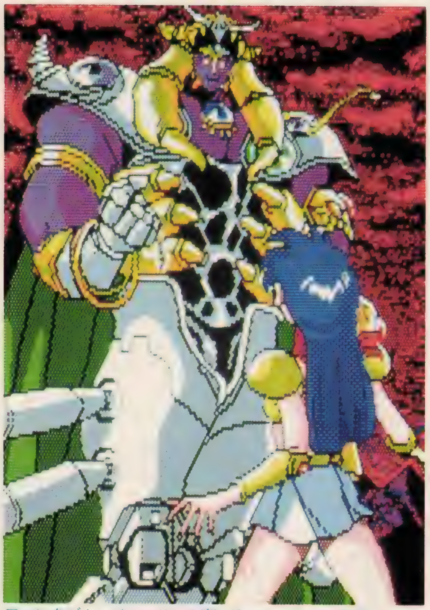
イラスト／トニー川口

The Fantasm Soldier

ヴァリスII

日本テレネット
■PC-8801SRシリーズ、PC-9801シリーズ、MSX2 ⓣ8,800円(税別)

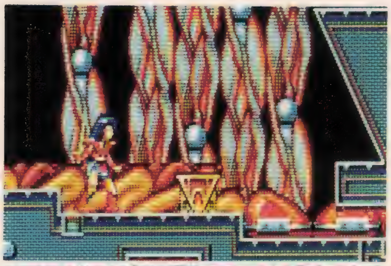
ついに正体を現した、残忍王メガス軍団！



ファンタズム・ジュエリーを奪い取った、メガス軍団幹部ハイゼン。

ログレス最後の敵ガイアスを倒した優子の前に、姿を見せる新たな敵メガス軍団。ファンタズム・ジュエリーを奪った幹部ハイゼンと、不敵な笑いで挑発する残忍王メガス。どうする!? 優子。マッド寿のレポート第2弾！(仕事を終えてビールが飲みたいな)。

STAGE 4



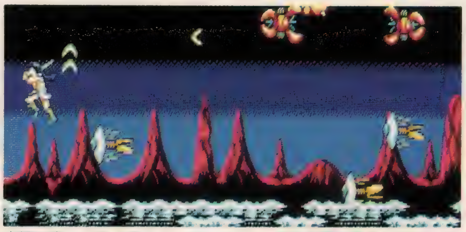
まず手前に出てくる「空中浮遊」のアイテムを取る。これで自由に空を飛べ、シューティングシーンが始まるのだ！

メガス軍団との戦い！

〈前号までのあらすじ〉 破壊王ログレス亡きあとの幻想世界ヴェカンティでは、内乱の結果、残忍王メガスが復活してしまう。世界征服を企むメガス。一方、メガスに追われたログレスの残党も、復讐の牙を優子に向ける。戦え、ヴァリスの戦士優子！——

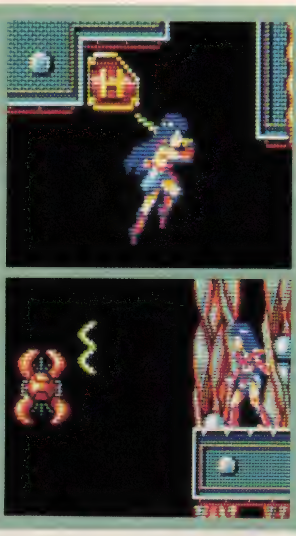
先月号で4ページかけてやったコトも、7行にまとまってしまう。うーむ。アクションゲームのストーリーだから、といってしまえばそれまでだけれど、それでも『ヴァリスII』は、けっこう凝った展開を見せたりする。ステージ間のビジュアルシーンは、アクションシーンとほぼ同じ分量。とくに、今月のステージ以降のシーンは、なかなかの見モノ。ガンバって先に進めていこう。

さて今月はステージ4から。ステージ3までは、わりとカンタンにクリアできたけれど、ここからはそうはいかない。敵キャラも、全滅したログレスの残党からメガス軍団へとバトンタッチ。さらにパワーアップしているのだ。



中盤は広いところでのドックファイト。敵の攻撃が厳しいので、デフェンスタイプのスーツを装着したほうがいい。ハンターは、このように後ろ向きでも撃てる！

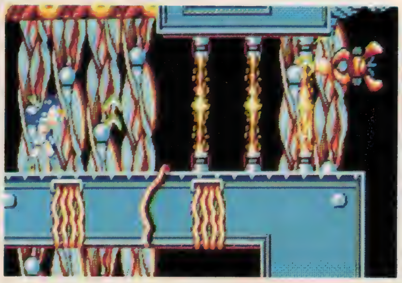
ここでは、スタート直後に「空中浮遊」のスペシャルアイテムをとる。これで、優子は空中を自由自在に動けるわけだ。そう、このステージは、強制横スクロールのアクションステージなのだ。なにやら某メーカーのシューティングゲームを見てるみたいだね。

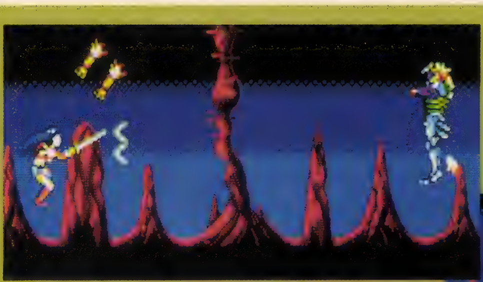


このステージの必須アイテムが、武器のハンター。とにかく敵のいる方向へ飛んでいく。L2までレベルアップする。

注意しなければならないのは、「空中浮遊」はジュエルを消費すること。補給していかないと、あとがキツイし、ジュエルがなくなると、優子は飛べな

ボスキャラ目前の通路では、上下からねらうレーザーのトラップもある。気をつけろ！

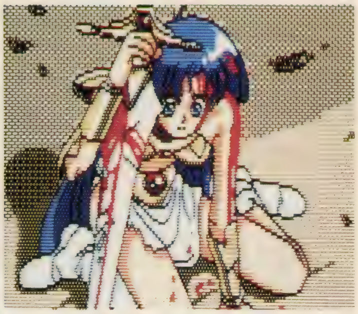




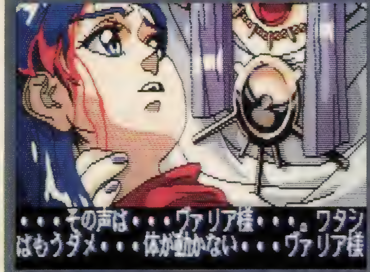
倒しても、甲虫の姿になって襲ってくる。ゆだんは禁物。

ボスキャラ・ハイゼン

手を切り離して優子を襲う。あわてず本体をねらえ！



ハイゼンを倒したものの、ファンタズム・ジュエリーがないことを知る優子。この後、気を失ってしまう。こんなところで倒れてはダメだ！



危険を冒して優子を助けにきた女王ヴァリア。しかし…。

くなってしまうのだ。それと、強制スクロールにも。アイテムを取り忘れても戻れないわけだし、障害物や行き止まりの通路に阻まれて先に進めなくなると、そこで終わってしまう。

武器の選択は、敵キャラの攻撃が激しいので、とりあえずバリアーの役目もする「クラスター」がいいだろう。そして、「ハンター」というオフェンス・アイテムを取る。これは、敵がどこにいても、その方向に飛んでいくスグレモノ。L2になったらすかさず装備しよう。また、ここには「無敵」のスペシャルアイテムもあるので、取り忘れないように。

中盤になると、障害物のほとんどない空中シーンだ。敵の攻撃も厳しい。ビームや弾を避け切れないと思ったら、デフェンスタイプのスーツに着替える（キャッ♥）のも手。HPは少ないけれど、ダメージをある程度軽減してくれるぞ。

さらに先に進むと、またまた障害物のあるシーンへ。通路の上下から優子をねらうレーザーのトラップが、ここにはある。タイミングをよく見て、突破しよう。ボスキャラは、もう目の前だ。

ボスキャラ・ハイゼンは、ビジュアルシーンで、ファンタズム・ジュエリーを奪っていったヤツ。しかし、コイツを倒しても、ファンタズム・ジュエリーはその手にない。傷つき、気を失って倒れる優子……。

一方、防御シールドの調整が終わった幻想女王ヴァリアは、優子を助けに現れる。それを見たメガスは、側近のダリスに命じた。「ヴェカンタ砲発射！ヴァリアを捕らえるのだ！――」。

オーディション会場での裕子チャン

セーラー服でキメてみました！

優子のイメージガールはこのコ！

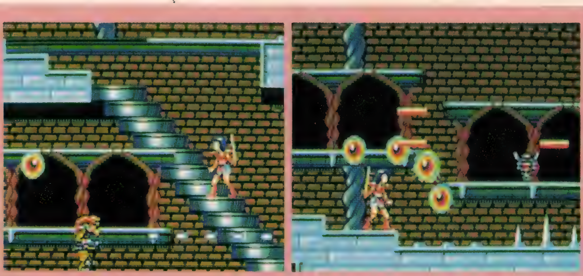
『ヴァリスII』の発売を記念して行われた「優子・イメージガール」コンテスト。最終選考に残った12人の中から、ユーザーの投票で選ばれたのは、宮本裕子サン。大学で演劇を選考する20歳の学生だ。

趣味は、演劇と映画鑑賞。自分の性格は、おっちょこちょいでおてんば、という活発な女のコ。ニックネームの「むさし」というのは、わかるよね!? 今後1年間、イベントなどで活躍する予定だ。

S44.3.28生まれ　おひつじ座　A型　156cm　B84W58H86

ヴァリアを捕らえるために発射されたヴェカンタ砲。

前半は、7階建ての不気味な洋館。床から飛び出す針のトラップも待ちかまえる。



機銃やレーザーを撃ってくる敵モンスター。対する武器はバリアの役目もあるクラスターが有利だ。

STAGE5

先を急ぐ優子 ヴァリアはいったい!?

ステージ5の前半シーンは、8階建てのちょっとした洋館風。古めかしい、いかにも時代がかかった内装だ。この面の敵も、優子に向かって機銃やレーザーを撃ってくる。したがって、武器の選択は、ここでも「クラスター」がヨイ。うまくアイテムを取っていれば、L3になっているハズだ。それと、床から飛び出してくる針状のトラップにも気をつけよう。

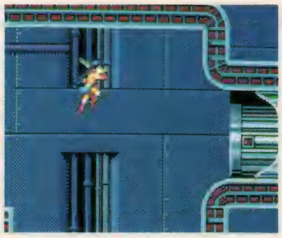
アイテムは、各階の両端にある。といっても、すべての階にあるわけじゃないのだ。いちいち行って確かめるのもたいへんだけれど、それくらいのコトは、ちゃんと自分でチェックしよう。ちなみに、この前半で取れるアイテムはスペシャルを含めて4つ。ちょっとしたイベントも、あったりするぞ。

ここをクリアして後半に行くと、舞台は一転して、メカニカルな要塞になる。レーザーのトラップがいたるところにある通路と、それを結ぶエレベーター。アイテムは、行き止まりになっている通路の奥にあるけれど、前半のシーンと同じく、すべての通路にあるとは限らない。ここで取れるアイテムは3つある。

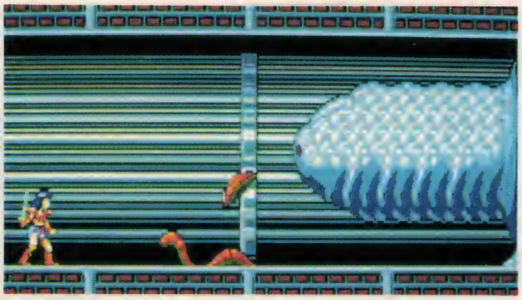
このシーンでは、エレベーターと天井に挟まれないように、くれぐれも注意。挟まれると、優子は死んでしまってゲームオーバー。また、エレベーターから跳び移るときや、通路に入る瞬間の敵キャラの攻撃にも十分備えること。通路の中などは、狭くて「クラスター」が効果を発揮しない。武器は「ハンター」を選択するといいだろう。

ボスキャラの部屋へ通じる通路だけは、エレベーターがないので、写真のようにジャンプしていく。ここを通ってヒールポーションを通ると、いよいよボスキャラとの対決だ。ここのボスは、ヒルみたいなモノを吐き出しては優子を襲わせる、見るからに気持ち悪いヤツだ。はうようにして優子に迫るヒルに気をとられてはいけない。ねらうのは、そのヒルを吐き出すその口（なんだろうな）だ！

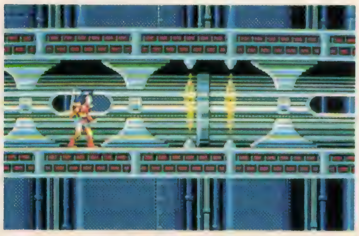
ボスキャラを倒すと、いよいよ、メガスとの決戦。だが、その間にあるビジュアルシーンで、何かが起きる!?



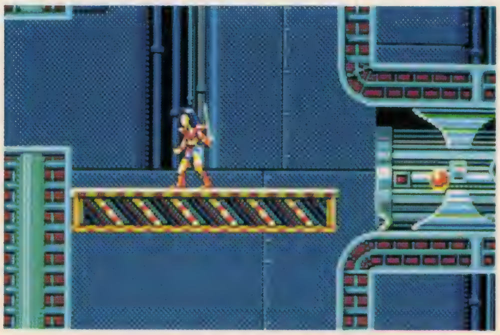
ボスキャラの部屋へ通じる通路（右）。エレベーターがないので、ジャンプして行け！



ボスキャラ。ヒル状のモンスターを吐き出して優子に迫る。気持ち悪いヤツ！



後半はSFティックな要塞。レーザーのトラップが、ここにもある。



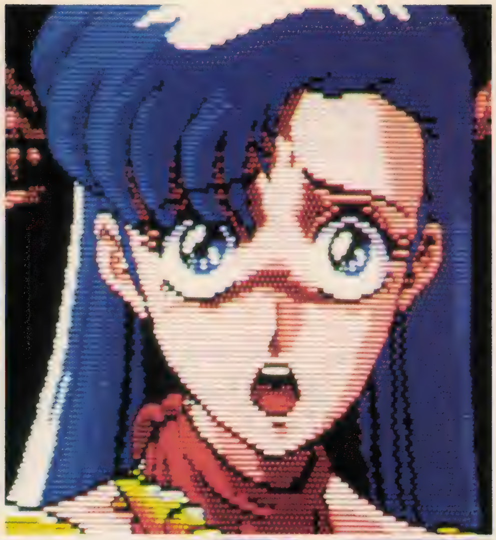
エレベーターを使って、通路を捜索。エレベーターと天井に挟まれないように、注意して跳び移るのだ。

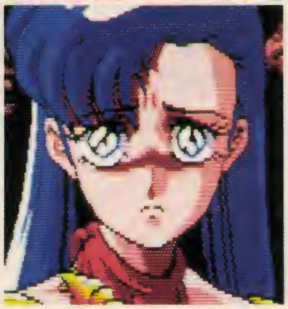
Reiko Typeスーツ

前作で麗子が着ていたボディスーツは、このステージにある。これには……。

メガスを追いつめる優子。しかし……

STAGE 6




驚き、瞳をうるませる優子。いったい何が!?

メガス！ 決着をつけてやる！

ついにメガスのもとへたどり着いた優子。しかし、メガスは不敵に笑う。「いいものを見せてやろう」。驚く優子！ その目の前には……？

最終ステージの前のビジュアルシーンは、はっきりいって見モノ。あっと驚く展開は、決戦を前にして、いやがうえでも、気分を盛り上げてくれる。でも、ここでは詳しくは書かないのだ。楽しみを奪っちゃいけないからね。

最終ステージは、炎や火の玉が相手だ。

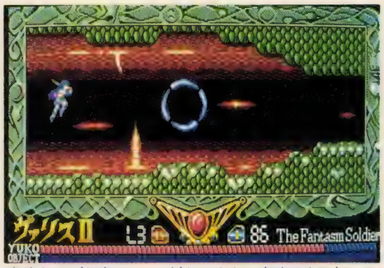
そのビジュアルシーンで「HPスーツ」を身につけた優子。最高のヒットポイント（72HP）とダメージを50%カットする。優子に与えられた『ヴァリスII』最強のニューコスチュームだ。メガスとの決着をつけるこのステージは、「空中浮遊」のアイテムを取ることから始まる。ステージ3と同じく、ここも横スクロールタイプのシューティングステージ。炎の舞い上がるグラフィックは、『沙☆◎蛇』を思わせたりするね。

敵キャラは、炎のカタマリみたいなヤツと火の玉。どちらもやられると、四散しながら弾を吐き出したりする、けっこうヤッカイなシロモノ。とくに、火の玉は、飛んでくるスピードが速くて、迎え撃つにしても、避けるにしても苦労する。こちらの武器は、やはり「ハンター」がベター。

ボスキャラは、メガスを含め全部で3体いるのも、このステージの特徴だ。このうち、最初の2体は、出現の前にヒールポーションがないので、かなりツライ。できるだけダメージを受けないようにしていかないと、メガスを目の前にして、ゲームオーバーということになりかねない。でも、こんなことでくじけちゃダメだ。ビジュアルシーンの、あの思いを胸に、必ずやメガスを倒すのだ（でも、じつをいうと、僕はくじけっぱなしだったのだ……）。

ということで、2か月続きの攻略法も、これでオシマイ。あとは、キミたち自身の手でがんばってみてくれ。

最後に、（予定どおり？）スペースが余ったので移植情報。今回ずっとプレイしてきた88版（SRシリーズ用だけれど、8MHzのFH以降じゃないとキビシイ）に続き、この号が出るころには98版とMSX$_2$版が出ているハズだ。98版は88版とほとんど変わらない（もちろん、スクロールは速いけれど）。MSX$_2$は、ビジュアルは512色のモードを使っているし、アクション部分の動きもスムーズで、テスト版を見た限りでは、なかなかのデキだ。ヒロイン優子に、キミもすぐに会えるぞ!!

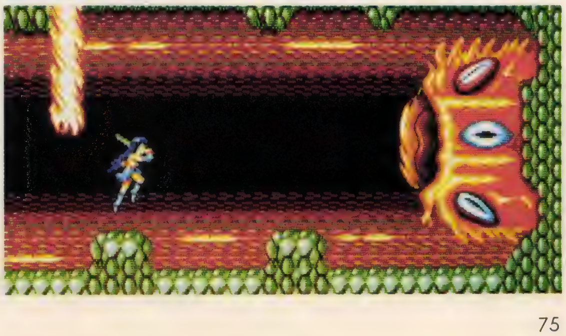


意味ありげな青いリング（もちろん、意味はある）。

HPスーツ

最終ステージで装備するハイパースーツ。HPは72で、ダメージを50%カット。

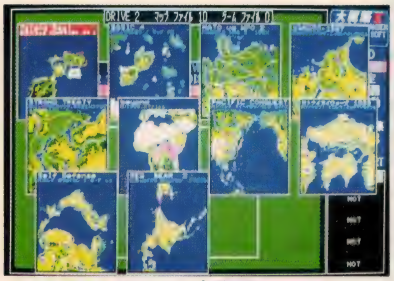
最初のボスキャラ。最終ステージでは、メガスを含め、3体のボスキャラがいるのだ！



大戦略III
GREAT COMMANDER

システムソフト
■PC-9801シリーズ ￥9,800円(税別)

そして、ついに発売されてしまった『大戦略III』なのであります。おそらく、これを読んでいるほとんどの読者が、もうプレイして楽しんでくれちゃってると思いやすが、そのデータ量とプレイ時間の膨大さに呆然としている方のために、E・JUNが少しでもお役に立てたら……なんて思っている今日このごろです。



これが、製品化されたマップ10枚だ。

偉大なる指揮官をめざす君たちに贈る。

プレイ時間を考える

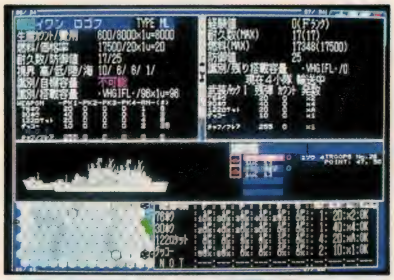
先月号までで、『大戦略III』(以下III)というシミュレーションの特徴やすばらしさを述べてきたのだが、今月は少し違った視点で、IIIのゲーム性を考察していきたい。

IIIをゲームとして考えたときに、最も問題となるのは、そのプレイ時間の長さではないだろうか(もっとも、これはIIIをゲームとして考えたときのことであることは、冒頭で述べたとおりである)。

とくに、初期設定で保有兵器数を設定してやらなかったときは、なおさらである。だが、保有兵器数の設定が多くなればなるほど、1ターンごとに部隊を配置してくるコンピュータとのギャップは、大きくなっていく。これは、微妙なところでのマップ上のゲームバランスが崩れることになるから、シミュレーション・ゲームとしては、おもしろくない結果に終わってしまいそうだ(おそらく、コンピュータ側は、ほとんど抵抗するまもなく、せん滅されることだろう)。

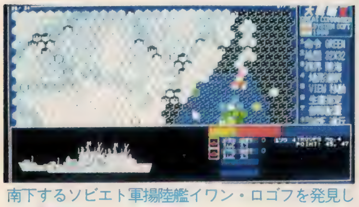
となると、初期状態のままで、プレイしてみる必要がありそうだ。

今回のプレイに使用したマップは、「Pacific Conquest」の日本自衛隊。初期設定での変更点は、同盟関係をすべて解消しただけ。



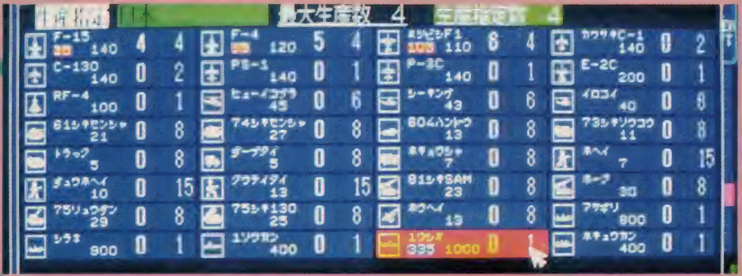
敵部隊の性能を見る。ゲッコーを搭載している。

プレイ開始から1時間後、やっと7ターンと65カウントが経過して、それぞれの戦闘攻撃機が1小隊完成した。結果は、下の写真どおりである。

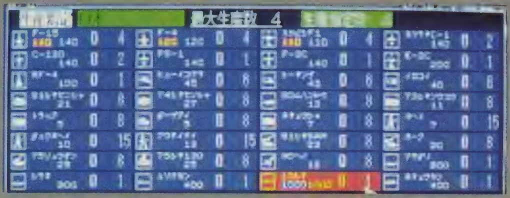


南下するソビエト軍揚陸艦イワン・ロゴフを発見した。警戒せよ!

60分後、7ターンと65カウントが経過して……



●限られた生産数における方針



工場数（同時に生産可能な兵器数）に制限がある以上、なんの方針もなしに兵器を生産しても戦略上優位に立つことはできない。こういうときの方針としては、1点だけでも強く主張できるところを持つのがよい。

陸軍派 ▶屍を踏み越えて

その移動速度を除けば、攻撃力や占領効率、そして生産台数の申しぶんない陸上部隊は、堅実派におすすめといえる。だが、艦船や航空兵力にはさすがにぶが悪いので、気をつけよう。

ただ、唯一、地形効果を利用できるので、拠点となる地形を中心にうまく戦略を立てれば、戦闘効率が最も期待できると思う。

欠点としては、最初に述べたとおり、その移動力の低さだろう。また、これはどの兵器にもいえることだが、補給を断たれると、意外にもろかったりする。

まあ、戦略的には絶対的に必要となってくる兵器だけに、展開する場所さえあれば、早めに生産しておいて損はないだろう。

海軍派 ▶戦艦こそ男のロマン？

大艦巨砲主義というのは、太平洋戦争中、帝国主義の代名詞みたいなもんだった。実際、大和や武蔵のような超巨大戦艦がとても沈むとは思えないし、艦橋の周囲にびっしりと配備された対空砲や巨大な艦砲は、無敵とさえ思わせる説得力がある。だが、実戦では、その巨体は絶好の攻撃目標となり、1発でも魚雷なり艦爆の直撃を受ければ、それだけで航行能力や攻撃能力が減退するわけで、絶対的な兵器にはなり得なかった（ただし、現在では、イージス艦のような対空システムを搭載した艦が出てきているので、艦隊の攻撃力は計り知れないものになってきている）。

Ⅲにおいては、耐久力が1でも残っていれば、その能力を100%発揮できるわけで、ひじょうにお得な兵器である。

空軍派 ▶大空に翼を広げて

その移動速度や、攻撃力、防御力からも、ひじょうにおすすめといえるのが、航空兵器だ（燃料の補給にさえ気を抜かなければ）。

とくに、アメリカ軍の保有するトムキャットやイーグルは、眼の玉が飛び出るくらいの戦闘能力を持っている。

とにかく、どの兵器にでも絶大な攻撃力を発揮し、マップ上をすごいスピードで駆けめぐってしまうのだから、Ⅲにおいて、制空権を握ることは、最重要課題なのだ。

ゲーム序盤で、主力となる戦闘攻撃機を持つことは、その行動半径内を制圧することを意味するのだ。

ただし、生産にはひじょうに時間がかかるので、十分な部隊数をそろえるには、かなり辛抱強くなくてはならない。

敵艦接近！ 緊急スクランブルだ。

本土防衛戦

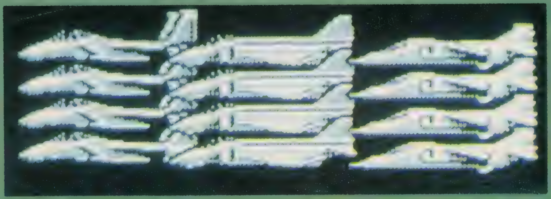
ボクのとった方針は、戦闘攻撃機と潜水艦による海上封鎖作戦だ。島国の日本を防衛するには、制空権を握るのが最も簡単な方法だが、ソビエトからの艦隊の南下を考えて、潜水艦を配備することにした。

ゲーム開始時点では、工場が少なく、陸上部隊を展開する地形にも恵まれていないために、この方法が有効とふんだ。

戦略の方針は、航空兵力の充実を急ぎ、敵の部隊が十分にそろわないうちに、空挺隊で一気に首都を占領してしまうつもりなのだが、はたしてうまくいくだろうか。

開始から、１時間経過して、やっと戦闘攻撃機を配備することができた。主力は、世界最強の戦闘機イーグル。そして、支援戦闘機としてファントム。また、攻撃機は、国産戦闘機のF-1というラインナップだ。

日本自衛隊の誇る主力戦闘攻撃機



F-15イーグル、F-4ファントム、三菱F-1というラインナップは、日本自衛隊の誇る主力戦闘機である（最新兵器としては、FSXも加えるとGOOD）。とくに、イーグルは、世界最強の戦闘機で、武装変更によって攻撃機にもなる。とにかく、かっこいいのがいい。

逃げる敵揚陸艦を追撃するのだ。

じつは、この少し前から、ソビエトの揚陸艦イワン・ロゴフが不審な動きを示していたのだが、日本本土に配備された部隊がないのをいいことに、海域を侵犯してきた。そこで、搭載兵器をすかさず爆弾に変更して、攻撃を敢行した。しかし、コンピュータが、なんと陸上部隊ではなく、ヘリを搭載していたのには驚いた（このへんは、かなりまぬけな感じがする）。

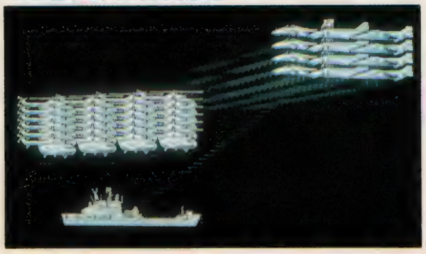
ほどなく、敵の部隊をせん滅した第一航空隊が帰還した。やはり、序盤戦から航空兵力を充実させておくのが得策のようだ。

このあたりから、他国の部隊数も増加してきたようで、プレイに要する時間がますます長くなってきた。

また、朝鮮半島に中国の占領部隊が現れた。なんとなく気分が悪いが、あとで首都さえ占領してしまえば、こちらのものだから、今は、とにかく戦力の充実を計ることにしよう。

ただ、九州に迫る輸送船だけは、見

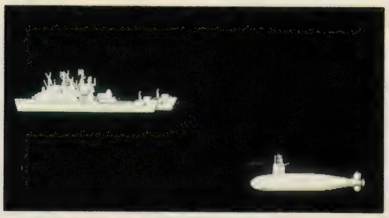
なんと、揚陸艦に搭載されていたのは、汎用ヘリ部隊だった。盛り上がりに欠ける展開。



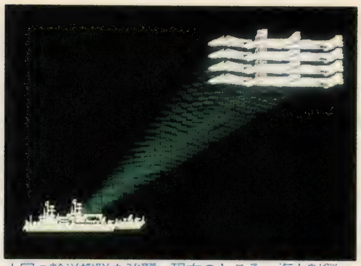
逃すことができないので、ただちに攻撃を開始。撃沈した。

と、そうこうしているうちに、潜水艦ゆうしおと早期警戒機E-2Cホークアイが完成。さらに、F-1、4機小隊を第一航空隊に合流。海上封鎖のための兵力が、充実を見せてきた。

ところがここで、ゆうしおがおかし



どこをねらってるんだ？



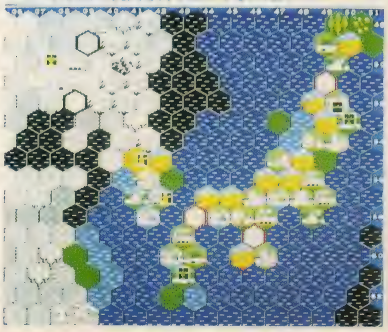
中国の輸送艦隊を強襲。現在のところ、海上封鎖作戦は、成功しているようだ

な動きを見せ始めた。作戦命令として遊撃作戦のみを与えたのだが、索敵範囲に捕らえていないソビエトの揚陸艦を攻撃してしまうのである（ハープーンを搭載しているから、射程範囲内に敵艦が存在するのかもしれないが）。

また、中国軍とソビエト軍の戦闘と思われるバトルシーンが、突然、モニターされるようになった。それ以前には、そんなことはなかったから、どうしてかまるで理解できない。

これらは、明らかにプログラム上の誤動作から起こっているような気もするが……。

あとは、兵力の充実を待つばかりなのだ。



第二次配備軍

主力となる航空部隊を支援するために、潜水艦と早期警戒機は必要不可欠だったりする。

ただし、潜水艦よりも護衛艦のほうが実際は役に立つので、けっこう趣味に走ったりする。

気を取り直して、プレイを続けてみよう。

ホークアイは、戦闘能力がないので、どこから飛来するともわからない敵戦闘機を警戒して、哨戒作戦につけるのはひかえた。しかし、本土からでも、中国大陸内部の戦闘機の配備状況がキャッチできるから、1機は配置しておきたい。

ここで、生産パターンを切り替える。戦闘機はそのまま量産体制にしておくが、空挺隊を運ぶ輸送機C-130を生産することにした。

これで、敵首都を攻撃すれば、一気に決着をつけることができる（首都は無理でも、基地や空港のような重要拠点を強襲するのだ）。うむ。われながら、ほれぼれする作戦だ。

と、いうところで、誌面も残り少なくなってきたので、続きは、機会があれば来月にでもお伝えしよう。

しかし、まだ現在では確かめきれていないのだが、不安な点がいくつかあるのは事実だ。このへんのところも、正確なところで知らせることができればと思っている。

独自の生産タイプを作製して遊んじゃえ

このへんは、多分に『スーパー大戦略』のノリだったりする。
思いっきりマニアックに凝るもよし。好きな兵器だけを並べて、遊んじゃうのもよし。
これだけ兵器の数があったら、迷うことはあっても、まず、困ることはないってもんだ。

ROGUE ALLIANCE

ローグ・アライアンス

スタークラフト
■PC-9801シリーズPC-8801SRシリーズ ¥9,800円(税別)

町の衛兵詰所。味のある老番人が"ZABINの剣"のいわくを語る。いよいよ、ゲームの始まり。

やめられない、止まらないっ ファンタジーRPGョ

謹啓、あいかわらずの暑さですネ。お天気もよいし、心配ごとも……。そうそ、私、く〜みん、お背が高く心優しいダマシ大師匠のご指導のもと、本格派ファンタジーRPGとやらに挑戦することに、あいなりました。パソコンゲーム初級者のみな様。さぁさ、汗かき、恥かき、倦(う)まず、弛(ゆる)まず、おけいこしましょっ！　『ローグ・アライアンス』の奥義、しっかり伝授、いたします。

恋も、ゲームも馬力よネ

ビジターのみなさん。ご安心あれ。機械音痴の権化、ポプコムのお荷物、く〜みんが、深遠なRPGの森(ふん、たかが遊びじゃないの)への"突撃隊長"として、『ローグ・アライアンス』を紹介しちゃいます。このソフト、これまでのRPGにアドベンチャー・モードを加えたもので。……ふむ。3Dのグラフィックで。……絵がキレイそうじゃない。……あー、もう。要は楽しめばいいんでしょ？　いいわヨ。やろうじゃないの！　女の意地と、酢だいずパワー(最近試している)を見せてやるっ。

き、期待と不安で、マウスを握る手に汗が……。まずは、パーティーのメンバーを8人選出。宿屋を、いざ、出発！町でお買い物、お買い物、と。武器でしょ、ダンジョン用のランタンでしょ。途中で明かりが消えるとたいへんだから、多めに買っておくべきよネ。衛兵詰所に寄ってみたら、"ZABINの剣"を取り戻せ、との指令。うふふ。いよいよ、冒険の始まりってわけね。

さ、グレイルの町の郊外へ！　う、道に迷いそう。やっぱり、マップは面倒でも描くべきよネ。寺院、ダンジョン(北東と南西に2つ)の位置を確認。あとは、モンスターと戦って、レベルアップに励みましょ。

何ヨッ、何ヨッ。モンスターって、魔法も使えるの？　盲目になったり、マヒしたり。ひどいのになると、死亡。ふん。そんなときは、さっきの寺院へ直行。傷の治療だけじゃなくて、死人の蘇生もやってくれる。それも、ランチの値段よりも5シルバー安くッ。

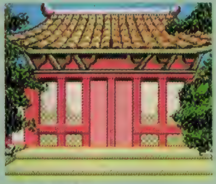
モンスターと戦って(東側によく出没するわヨ)、経験値、シルバーを稼いで、宿屋に戻ってセーブして(セーブは宿屋でのみ、なの)。ふう。RPGって、忍耐の世界なのネ。

準備はしっかり、ネッ！

酒場

鍛冶屋

雑貨屋



寺院

宿屋

グレイルの町には、宿屋、雑貨屋、鍛冶屋、酒場が。町の郊外には、寺院がある。雑貨屋では、ランタンを必ず買うこと。ダンジョンで"まっ暗！"の憂き目をみるわョ。トーチじゃ、照明時間が短くて、役に立たない。鍛冶屋では、武器を。手持ちのシルバーと相談して、かしこくネ。酒場では、食料の補給を(酒は、1つも置いてありませんっ。残念)。寺院は、傷の治療。"死の蘇生"も可。とにかくお金のかかるソフトなのヨッ！

うっ、北東の隅にダンジョンの入口を発見！ いよいよネ。

ワク♡ドキ モンスターたち

シーフ

ドロちゃん。なかなかハンサム。小回りがきくし、魔法使うし。たいへん。

グレート・ウイザード

粉かけジジイ。盲目にしたり、マヒさせたりする力を持ってる。嫌い！

ブラック・ウィドウ

ダンジョン内で出没。弱いっ。死んでも、シルバー残さず。ブー。

スケルトン

〝仮面ライダー〟のショッカー的存在。弱いけど、団体で襲ってくる。

ル、ル、ル。ダンジョン初体験

グレイルの町の郊外。北東のダンジョンへ。ランタンの装備、食料のたくわえは、大丈夫？ ランタンは、1人にまとめて持たせるのは危険ヨ。ダンジョンの中で出会うモンスターは、すっごくツヨイ。道に迷うわ、メンバーたちの中に死亡者が出るわで、もう、頭が錯乱状態！ こんなときに、ランタン係のメンバーが死亡。ランタンをあの世まで持っていっちゃう。プリーストのレベル1の魔法〝明かり〟、レベル2の魔法〝即席ランタン〟も、急場しのぎで使えるけど、やっぱり、モンスターとの対戦にとっておきたいもの。ランタン、5つぐらいは欲しいわネ。

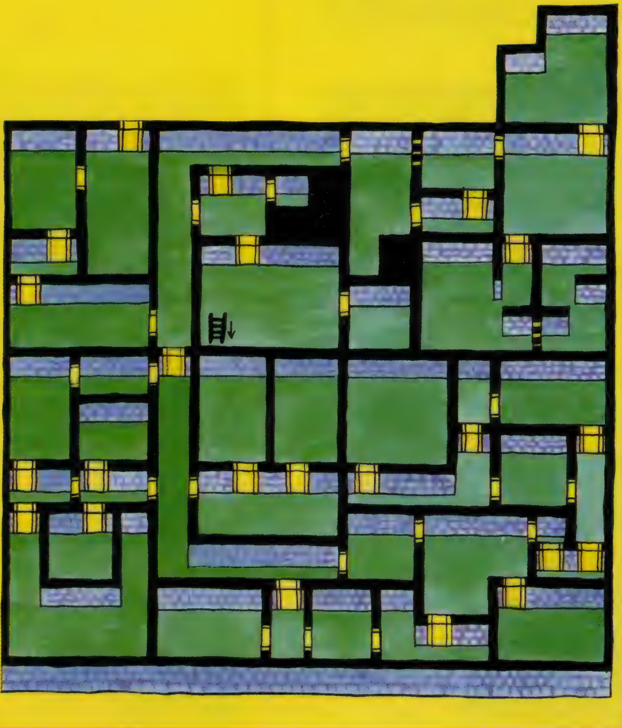
ダンジョンのモンスターたち、団体で襲ってくることも、しばしば。これに対抗するには、ソーサリアのレベル1の魔法〝火の玉〟。「ヒーノーターマーッ！」って叫びながら、一度にモンスターを倒したときのウレシサ！ シルバーも、ごっそり。労働のあとの爽快感！ ネ。

中世が舞台なのに、ダンジョンの内装は中華料理屋さん風。やたらに広いし、どこも、かしこも、同じに見えちゃう！ 地道にマッピング、しかないのネ(うー)。ま、めげずに〝グリーンキー〟を探しましょ。

〝グリーンキー〟のある場所は……。ん、教えてほしい？ どうしようかなぁ。あのネ、奥の部屋の床に散らばっている骨、あるでしょ？ それをしゃぶるといいのヨ。ワハ、ハ。ひっかかった、ひっかかった。この骨には、まったく、何も、ゼンゼン、意味がないのです。ていねいにも、アドベンチャー・モードに〝しゃぶる〟の表示が出たりして。このソフトの陰謀よネ。1人だけだまされるのって、クヤシイ。こほ。本当は、壊れたベッドの下にあります。鍵のかかった扉はこれでOK。詳しくは、左のマップを見てネ。

さっささ、の、マップだよっ！

北東のダンジョン編

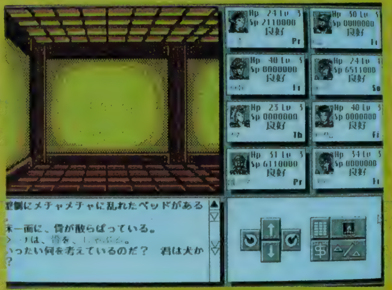


〝ZABINの剣〟への第一歩。テレポートの現場。祭壇の前で、祈りましょ。

あっぱれっ！剣見っけ！

モンスターとの戦闘、こまめにマッピング＋セーブ。うん、レベルも、ずいぶん上がったワ。RPGも、けっこう、楽しいのネ。〝血ぬられた祭壇〟あり。何か、ありそ。〝祈る〟を選択してみると、テレポートッ！（えっ、ここはどこ？　今までの、血のにじむマッピングの苦労が……）、もとの場所に戻りたいときは、〝泡風呂〟を通り抜ければ大丈夫。とにかく、奥へ進みましょ。

まずは、〝拷問部屋〟。さっきの〝グリーンキー〟で、開けごまっ。床には「苦痛こそ説得力」の文字。おどしてくれるじゃないの。いくつも、部屋を通り抜けると、老人が座っている。お金を渡して、隠し扉を出してもらうのヨ。値段は25シルバー。惜しまず、出してネ。奥へ、奥へ。



ふんっ。どうせ、あたしは犬ですヨ。遊ばれないように、注意。道草をくってる暇は、ない。

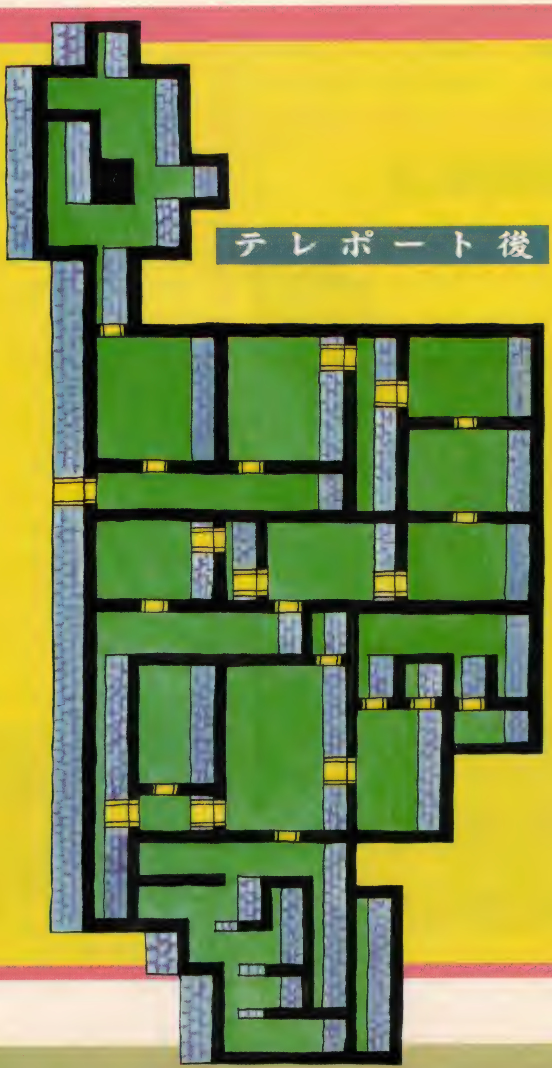
〝ZABIN〟の剣の片割れ、見っけ。〝見る〟のモードを選択して。あとは、地下2階へ。

〝グリーンキー〟を使って、突き当たりの小部屋に入る。〝ほこりだらけの棚でいっぱい〟……なんか、予感が。〝PART OF ZABINが落ちてる〟……やったワ、やった！　く～みんは、やりました。お母さん。酢だいずパワーの勝利よネ。元気を出して、〝ZABINの剣〟の片割れ探しに、前進！

奥にスロット穴のある部屋。この先は、金属の扉でふさがれている。この〝スロットの穴〟に、何かをすればいいのネ。持ち物、全部、置いてみて。テレポート前のダンジョンで拾った何かが、役に立つわヨ。と、地下2階への、入り口がぽっかり。ふう。苦難の旅は、まだまだ、続くのネ。うん。

〝く～みん突撃隊〟の無茶修業。いかがでした？　みなさん、自信がついたでしょ。コツは、忍耐とマメさ、ネ。食料と、ランタンには、つねに注意をはらって。失敗は、成功のもと、と思うのが失敗のもと。ともいいますが、がんばって。少年ヨ、私を抱いて！　じゃなくて、大志を抱けっ！　来月号でね♡

さっさっさ、の、マップだよっ！



ワク♡ドキモンスターたち

コパン・ナイト

コイツは、強い。はやめにスペルでやっつけるが、得ヨ。

スクール

テレポート後のダンジョンに、いる。いきなり出られると、キョウフ、ヨ。

ジェノサイド

ズーム
■X68000 ⓓ8,800円（税別）

リアルなバトルシーンと人間を砕く効果音の世界

ズームの『ジェノサイド』もいよいよ発売開始。アーケードゲームまっ青のクオリティーに、ポプコム・ライター軍団もうなりをあげている。が、そのむずかしさもゲーセンなみ。そこで、今月は攻略のポイントを詳しく解説し、中身の濃いレポートをしていくゾ！

カニ道楽みたいなボスキャラ。ホントにこんなヤツ倒せるのか?

ひさびさに攻略法を編み出したくなるゲーム

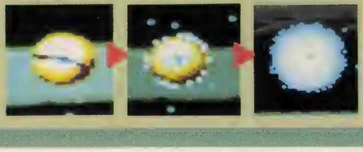
いやぁ、『ジェノサイド』のプロトタイプをプレイしてみて、そのスゴさには恐れ入りましたヨ。キャラクターの動き、スピードなんかは文句のつけようのない仕上がり。目にモノ見せられた、って感じ。しかもゲームバランスが最高。これは、操作方法が単純で、攻撃方法もほとんど「斬る」ことのみ、というのが勝因かな。見た目がハデだからといって、イロイロなオプションがつくと、とたんにオモシロクなくなるゲームが多かったからな。よく考えて作られているよね。何度もテストプレイを重ねたんだろうな、きっと。

今月は、この『ジェノサイド』の見どころと攻略法を合わせて解説していこう。まだ開発途中で、コンティニューすると「ベティ」がつかなかったことがあったりして、苦労させられたけど、3日間編集部のX68000を占領、電源つけっぱなしでプレイした成果をお見せすることにしよう。

竜ヶ崎健のマシン

トレーサー
▼
トレーサーはバリバリの剣士

ベティ ▼ ベティも威力倍増



ミッション❶

オープニングステージ。とりあえず『ジェノサイド』の世界を把握してもらおう。エナジーポイント制の面クリタイプのアクションゲームということを頭にたたき込み、連射式ジョイスティックを装着して、ヒット・トリガー！

まずは、操作方法を体にしみ込ませる。とくに反転ジャンプは必修だ。ジャンプしている間は無敵状態になるから、敵に囲まれたときに有効だ。それから「兜割り」。ジャンプして剣を振り下ろし、敵に突き刺す。これは与える

ビジュアル・イベントでミッションを説明。女の人を映し出しているのは「ホログラム」と呼ばれるモノ。

V・K・Sと呼ばれるミミズの化け物。このデカさでも、ザコキャラの身分として扱われている。かわいそう。

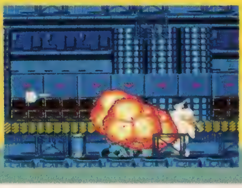
ダメージが大きいゾ。基本テクニックはこんなところだ。ミッション1は、砂漠地帯の生物をスプラッタ斬りにしていき、基地に潜入。基地の中には、多脚砲台や空中を高速で飛来しながら弾を撃ってくるイヤな敵がいる。なかなかシビれる敵キャラがいてウレシイ。

そして、基地内部にいるボスキャラは、ミサイルをブチかましたり、腕をブンブン振り回す、ヘビメタ野郎。じっくり、なるべくノーダメージでクリアしていくほうが玄人(くろうと)好みだな。

Rampage出現！

最初のステージでいきなりスゴイボスキャラの登場だ。近づくと腕を振り回してきて、離れるとミサイルを発射する。どっちにしろダメージくらうこと必至だから、相手のフトコロに入って斬りまくっているのが楽チンだ。

どすこーい。ミサイルを放ちながら寄り切る敵を宙返りで「おい、こっちだ！」と、後ろに回り込む。



やりいっ！

ミッション❷

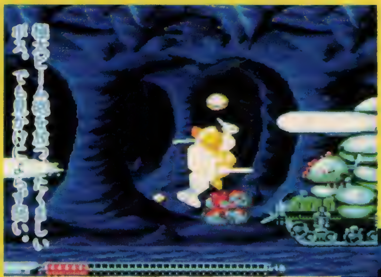
このミッション2は最初のほうはたいしたことはない。前半に登場する中型戦艦はコワイが、「Heads-man」の落下位置を心得ていればほとんどノーダメージ。ただし、最後の赤いヤツはかなり体力があるので要注意ダ。基地内部に潜入したら、Sneaker（銀）なる敵がいる。ジャンプしながら剣を下に向け、後ろに下がりながら、ひっかくように斬っていけばダメージが少ないゾ。

そして、ここのボスキャラは、先端部にドリルを装備した手ごわそうなやつ。でも攻撃は単純で、正面で斬り続けていれば多少ダメージはあるけどクリアできる。でも、ここは、弾をよけながらジャンプ＆カットで攻めていくのがマル。ときたま出すビームに注意。

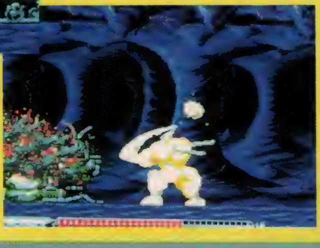
ハチのような敵が突っ込んでくる。でも怖くない。エナジータンク輸送機「Reco」は逃さず斬れっ！

ミッション2で現れる中型戦艦。戦闘員「Head-man」を放出してくるので、出口真下やや左側の位置で斬っていればほとんどノーミスね。

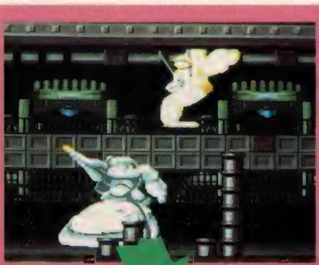
Block-headだ！

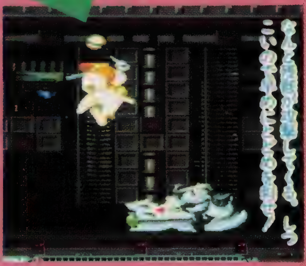


あらやだ、もう終わりなの？ ヨワイわねぇ。



弱点は先端のドリルと、赤いランプのようなところ。それと後ろに回り込んで背中を斬ると「ウォッ」と声をあげるサイバーなメカ。この3か所を斬っていくのが正攻法だが、正面で斬っているだけでもヨシ。

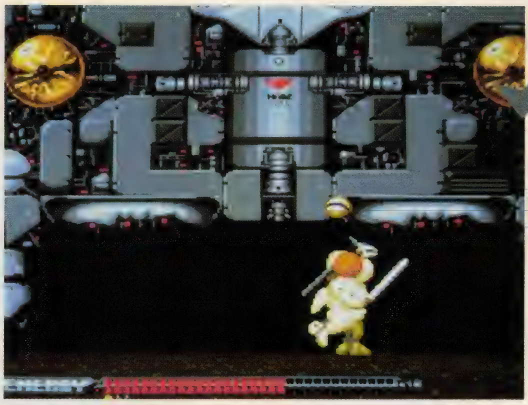




なんと!!

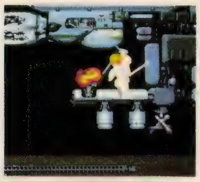
ミッション③

ここの最大の見せ場は、最後に登場する超巨大戦艦だ。戦艦の外側に搭載されているエンジンや砲台をじっくりと順序よく破壊していかないと、エナジーポイントがなくなってしまうので注意。何度も挑戦してパターンを見つけよう。ところで、このミッションから「ベティ」と呼ばれるまるいオプションがつく。これはただ相手にぶつけるとダメージが与えられるというモノだけど、戦艦攻略には便利。こいつで、戦艦の底部をツンツンついてやるのだ。戦艦内部に入ると、バイオな戦艦の中枢部がある。エネルギーをためて勝負をかけろ！

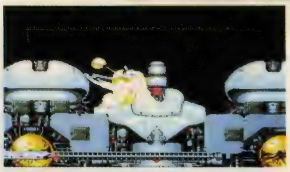


巨大戦艦登場!!

これ、戦艦の底の部分の写真。想像を絶するデカさ。メチャクチャ強い、強すぎるっ。あぁジーザス！

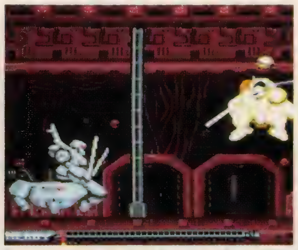


メインエンジン、サブエンジン、フロントの重要機関など、とりあえず4か所は必ず攻めろ！

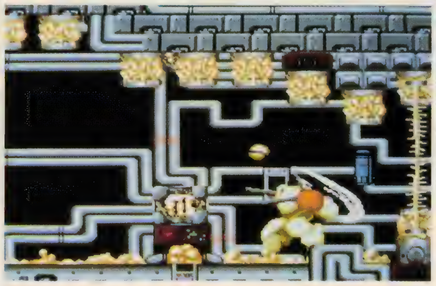


さらに、上部のプラズマバリアを破壊し、ハッチを叩き斬れっ！　ここから中に潜入だっ！

こんなにデカイキャラがビシバシ動き回っても、スピードが落ちないっ！　さすがX68000だねぇ。



「Sneakerモデル8」名前は強そうだが、ホント〜にヨワイな。オマエってヤツは



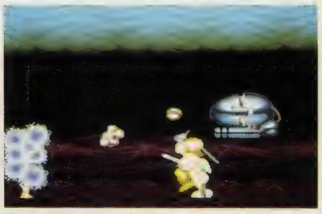
戦艦内部 じつはここに裏ワザが隠されている。知りたい人は来月号もチェックだ！

ミッション④

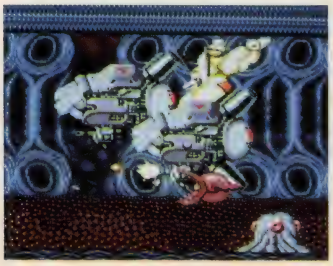
く、腐っている。どうもこのエリアは汚染が進んでいるようだ。不気味な敵や、カビの生えたフケツなやつ、ブヨブヨした卵からは、吐き気をもよおすようなキモチ悪いやつが現れてくる。

さらに、ミッション中ほどでは、先端部に顔のある小型攻撃艇が突撃してくる。これも攻略法しだいで意外と簡単にかわせる。そして、最後はカニ道楽。このうまそうなボスは肉づきのイイ大きなハサミが弱点。ジャンプしたすきに股下に入り込み、体力にモノをいわせて叩き斬る。トドメは頭の呼吸器系。アワブクに注意しながら斬りまくってしまえばヨシ。

ふぅ、ここまで一気にきたから疲れたぁ。攻略法が中心になっちゃったけど、写真は見どころ満載なのでじっくり眺めてくれぃ。



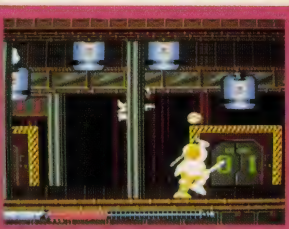
腐りはてた大地を突き進む。ヘンな敵がいっぱい（「hen」という名前の敵もいる）



中キャラ「Garland」のダブルパンチ。「ベティ」をうまく使えば意外と簡単に倒せるゾ。

か〜にカニッ！「rue」という名のうまそうなカニ、ヨダレが出そう。ということで料理してしまえ。

ミッション5は…

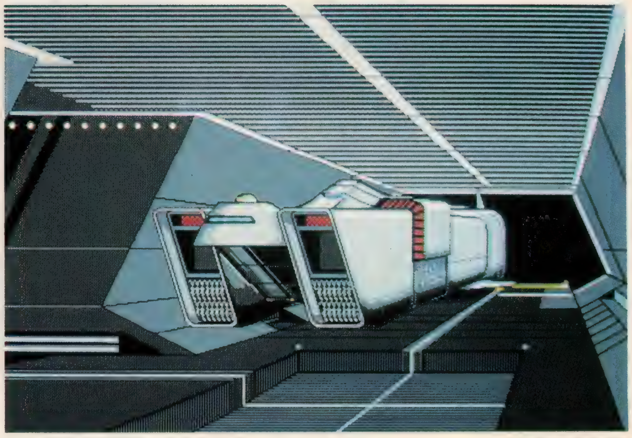


「ジェノサイド」をプレイしていると、ギャラリーが集まってくる。というワケで、ギャラリー野郎を「あぁぁあっ！　スゲェ！」といわす「魅せるワザ」を紹介したい。しかし、「ジェノサイド」の徹底攻略に3ページは少なかった。最終ミッションも紹介できないッ！　これは、来月号もチェックだな。

スターコマンド

STAR-COMMAND

ヒューリンクス
■PC-9801VM以降 ⓓ9,800円(税別)



ますますおもしろい本格派SFロールプレイ

同時進行でお贈りする『スターコマンド』徹底攻略法。ユーザーディスクのトラブルにもめげず、VK-SATOはこのゲームにのめり込んでいくのであった。

スターコマンドの任務は危険の連続だ。

スターコマンドの憂鬱

——スターコマンド「ローエングリン」ブラッド一等兵の日誌より抜粋。
「人類のためにひたすら働き続けるスターコマンドの面々。毎日毎日つらい労働や危険な任務の待っている過酷な職業がスターコマンドの実態だ。

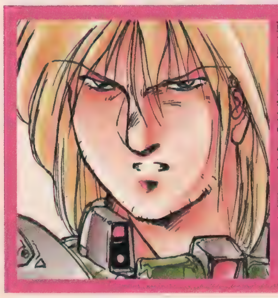
任務に使う宇宙船から、各人の使う武器や装備類にいたるまで、自前で整えなくてはならない自己採算制で、軍からの官給品は何ひとつ与えられない。燃料でさえもだ！　彼らがわれわれに与えるものといえば、ときとして不可能とも思われる厳しい任務だけである。

給料も安いうえ、そのほとんどは装備を補充するためにキャプテンに取られてしまう。休暇も１つの任務を完了したあとに２～３日与えられればよいほうで、疲れを癒す暇もないままに次の任務に投入されてしまうのだ。この間50日という破格の休みをもらったが、それだってほとんどは病院での静養に費やされてしまった。毎日毎日重い装備と重火機を抱えて宇宙を駆けめぐるわれわれのことを、人々は英雄なんて呼びはしない。相棒のヴィヴィアン中尉はいう。

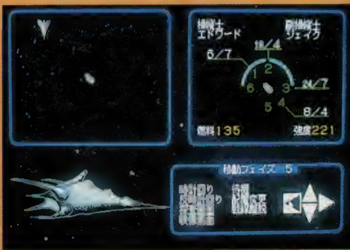
『これもみんな人類のためよ。私たちは人類の保護者であり救世主なのよ。そうでしょう？』チェッ。何が人類の保護者だ、くそくらえ。救世主がブラックホールに飛び込んだり、宇宙ステーションの防火壁をバーナーで焼き切ったりするかってんだ。

俺たちはR.W.スコッブ率いるコングロマリットの本拠地へ乗り込むことになるらしい。先日の任務でそのありかが明らかになったからだ。できればこんなスターコマンドなんかおさらばして、コングロマリットに肩入れし、ひと山当てたいと思うくらいだが、まあ、ここでグチっても始まらない。危なくなったら適当なところでずらかるさ」

と、よく考えてみると、このブラッド君のいうとおりけっこうとんでもない『スターコマンド』の舞台背景だが、まあそれは忘れて彼のいうコングロマリットの本部襲撃をレポートしてみることにしよう。この任務はゲーム最初のヤマ。このあたりから少しずつゲームはむずかしくなってくるぞ。気を引き締めてかかろう。なめていると痛いめに合うのは確実だ。



ブラッド一等兵
熱線銃を使う、チームの支援要員。勇気あふれる戦士だ。



コングロマリット戦艦。少し手ごわい。

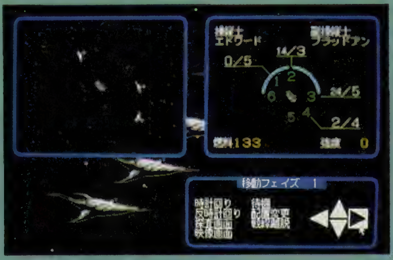
セクター(32-20)。
ここにコングロマリットのアジトがある。

スターコマンド 宇宙戦闘のセオリー

武装を有効に使え!

『スターコマンド』の宇宙戦闘は簡単なようでいてけっこう頭を使う。ただ敵を破壊あるいは捕獲すればいいというものではなく、味方の損害も最小限に抑えなくてはならないからだ。

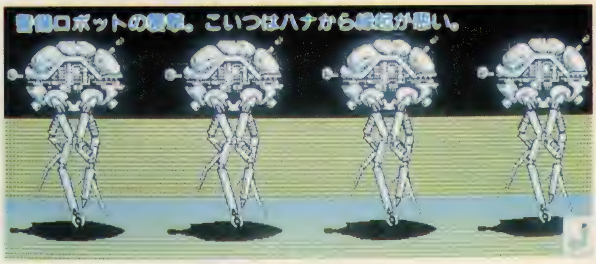
艦対艦の戦いには2つのやり方があるが、その1つは相手の船のうち1隻を引き離し、それに全砲火を集中するやり方だ。味方の武装が少なかったり、前方に集中している場合は効果的な戦法。それに対し、船の前後に武装が配置されているときなどは敵艦隊のまん中に入り込み、一度に全砲門を使ってすべての敵に攻撃をかけるやり方がある。より安全なのは前者。これを考えると武装は前方へ集中し、シールドも前方のみに装備するのが経済的だ。この場合、まかり間違っても敵に背中を見せないこと。敵艦に切り込んで捕獲するのも、報酬のことを考えると魅力的だが、いったん実行すると撤退できないのが痛いので、よっぽどのことがないかぎりやめておくのが賢明だ。



こちらが優勢なら敵の間に入ってしまう。

戦艦の待ち受ける敵アジトへ!

コングロマリットのアジトがある惑星はセクター(32—20)の第2恒星系第4惑星にあることがわかった。任務を聞くときに軌道上にコングロマリットの船がいるからわかるといわれていたが、行ってみるとその船とはなんとコングロマリットの誇る宇宙戦艦であった。われわれの船に装備されている超高速プラズマ弾ではまるっきり歯が立たない。そうこうしているうち、こちらはこてんぱんにやられて緊急離脱をするはめになる。そういうことなら初めからいってくれよなーとか思いつつコロニーに帰って、今度は負けじと破壊力が大きくて発砲回数の多い500キロトン核ミサイルを新たに装備して出直すことにする。ミサイルの砲筒に艦砲射撃のうまい副操縦士のザックを配置して万全の態勢を整える。この計画は成功し、うまく惑星軌道に乗ることができた。第4惑星の未探査地域にひっそりとたたずむ未確認の建築物。あれこそがスコップのいるアジトに違いない。われわれは探査艇に副操縦士を残し、残る6人でアジトの中に進入していった。



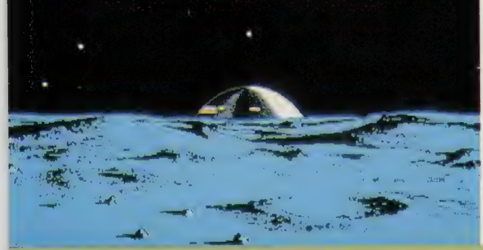
警備ロボットの襲撃。こいつはハナから相性が悪い。

アジトの中に入ったわれわれを迎えたのは、コングロマリットの警備ロボットによる銃火の洗礼だった。対する敵との戦いでいきなりわれわれは負傷し、装備のいくつかを失った。さいさきのよくないスタートだ。嫌な予感がする。

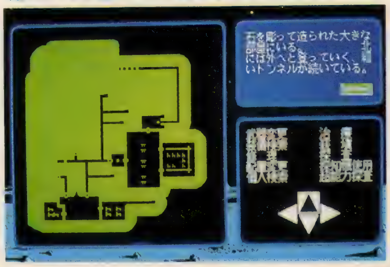
警備ロボットをかたづけたわれわれは、いくつかの細い通路を抜けてめざすスコップの部屋を捜す。途中コングロマリットの連中がたむろするバーを通り抜け、ゲーム機のたくさん置いてある部屋を発見した。そこにいる子どもとの600クレジットをかけた勝負に勝つと、子どもはこの部屋に隠された秘密を明かしてくれた。スロットマシンの後ろに秘密の扉があり、そこから会議室へ通路が通じているらしい。

さっそく通路へ入ってみると、途中厚い扉に行く手を阻まれた。こんなこともあろうかとあらんかぎりの弾薬や開錠装置を使って扉を開く。扉は全部で5つあった。先へ進むと怪しげな部屋が……。いよいよやってきたのだ。長い任務の最後の目的地へと。われわれは呼吸を整えると扉を開け中に入った。

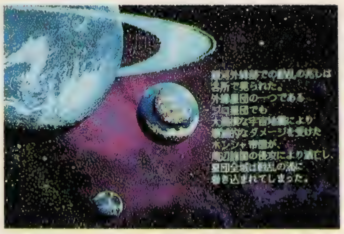
敵アジト発見!



敵アジトの内部　5つの扉を越えるとそこには……



シュヴァルツシルトII 帝国ノ背信



工画堂スタジオ
■PC-9801シリーズ（384Kバイト・要漢ROM）価9,800円（税別）

めちゃくちゃ、すんご〜く、おもしろかったりしちゃう。

先月から、ずいぶん遊んでしまって、〝なんでも聞いてくれぃ！〟状態になっているE・JUNが、今月もやってくれちゃいます。というようなわけで、工画堂から直輸入した㊙情報もまじえて、書きまくってみようかな。

今月は、まじめにいきます。

いやぁ、びっくりしちゃったよ。今、原稿を書こうと思ってデスクに向かったら、「E君に電子郵便だよ」だって。

え!? 電子郵便ってなんだ？ なになに、郵便でファックスを届けてくれるのか。ふむふむ。で、だれからかな。ん、加藤尚之……あぁ、よく情報を送ってくれる彼だな。それで、何を書いてきたのかな、と思って読んでみると、なんと、トリスティアを助けることに成功したらしい。やったじゃん！ オメデトー!! 報告ありがとう!!

それと、今月は、工画堂さんに情報を提供してもらったので、それを紹介しちゃおうね。

これは、『I』を解いた人への特典としてついていた、パスワードの活用法なんだ。そのパスワードは、〝KNISC〟。これは、毎年0ターンに〝処理〟のコマンド中のどこかをクリックすることによって入力が可能なのだ。ただし、ゲーム中1回だけ使用可なので注意すること。効果のほどは、資金と資源が最大値に。そして、NT値がなんと……。

まあ、もともとが、シナリオシミュレーションというのが売りのソフトだけに、こういった思いきりのいいことができるわけね。

ラターニアとは、攻守同盟を結んだほうが楽。

『I』のときに比べると、序盤でのゲームバランスはやさしくなっているので、主星を占領されてしまう人は、ほとんどいないと思うが、いかがなものでしょう。

序盤で最もさし迫った選択というのは、やはりトリスティアの問題だね。助けるなら、ロッサリアの爆撃艦隊をオウディへ向かわないように、ナッソスへと誘導しよう。これが、よっぽど運がよくないとできないくらいむずかしい。とにもかくにも、あきらめずにがんばるしかないのだ。

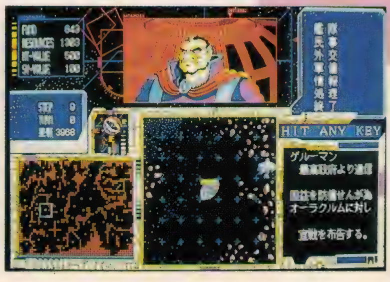
ラターニアという国は、のちのち、役に立つから、攻守同盟を結び、仲よくしておいたほうがいいだろう。まあ、何もかも手に入れないと気がすまない人は、戦ってもいいけどね。

ロッサリアは、何度でも復活してくる。

グレイブリーにしても、ゲルーマンにしても、先月号で書いたように、1国ずつつぶしていけば、恐るるにたりない。ただ、あまり戦いが長引くと、グレイブリーがF4型を開発するから、めんどうなことになるヨ！

そして、グレイブリーを占領したら、イストラムーと攻守同盟を結んで、いよいよ、エスパニアン討伐へと突き進むことになるのだが、のちのちのこと

戦艦の完成がいちばんうれしい瞬間なのね

ゲルーマンには、ラターニアと共同であたる。


トリスティア攻防戦始末記

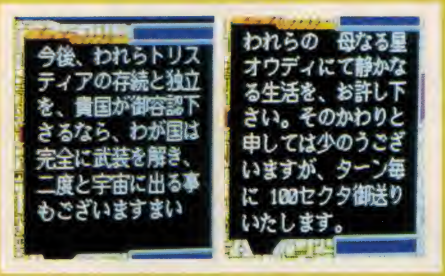
加藤君からのレポートにも書かれていたのだが、トリスティアの攻防をまとめてみやしょう。

すんげぇ苦労して（といっても、工画堂の協力で写真を撮っただけだが）、トリスティアを助けたあと、いったい何が起こるのだろうか。このへんが、シナリオシミュレーションとしての『シュヴァルII』の楽しみといえるのだが。

ロッサリアを打倒した次のターンに、トリスティアから使節が来る。

そして、オーラクルムに礼を述べ、毎ターン100セクタの資金を譲渡する代わりに、オウディの安全を保証してほしいと頼んでくるのだ。これで、トリスティアは、事実上、滅んだことになる。

思ったよりも、あっさりしているので、ちょっぴりがっかりしてしまったが、まあ、いいか。『シュヴァルツシルト』には、こういったシナリオが、ほかにもいくつか用意されているから、君たちも調べ尽くして、報告してチョ。



を考えて、モーゴルハンとポートガルーを確実に手に入れたあと、南（マップの下のほう）から１星、１星占領していったほうが、いい（理由は、もう、みんな知ってるよネ）。

エスパニアン主星方面へ向かうときは、準備万端整ったか確認しよう（加藤君は、なんと各星のPD値を999まで引上げたとか……ボクもさすがにここまではしなかった）。これからが、いよいよ本番なんだから、気を引きしめてネ。

さて、まとめということで、最後にボクがプレイしての感想を簡単に書いてみたい。

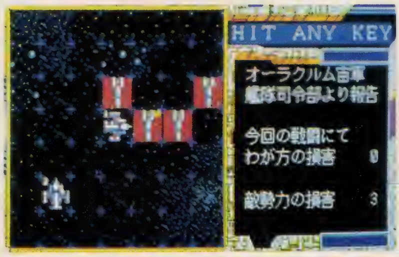
思考ルーチンが改良されただけあって、戦闘はかなりおもしろくなっているが、行動がパターン化されているだけに、何回も戦っているとあきてくるというのが実際。行動パターンに国ごとの特徴を出したり、乱数の要素を取り入れればもっとよくなりそう（たとえば、旗艦だけでなく、別の艦隊を目標にしてしつこく追ってくるとか……）。

シナリオとしては、よく練られているのだが、個人的には『I』のときのほうがよかった。グレイブリーやエスパニアンが弱すぎたような気もするし、『I』のホンシャ帝国が滅んだ宇宙地震みたいな意外性のある展開がなかった（宙雷っていうのは、少々驚いたけどね）。

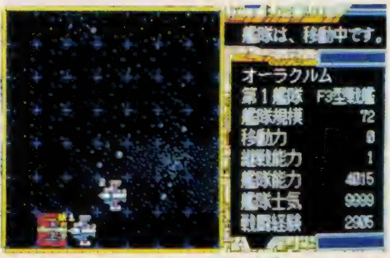
戦闘について、もう少し書いちゃうと、戦艦をＦ型（戦闘艦）とＢ型（爆撃艦）に分けたのは、戦闘を複雑にしてグッドだった。とくに、敵のＢ型艦が逃げていくので、ゲーム開始時点は、ずいぶんと苦労させられたものだ。これで、間接攻撃艦でも出てくれば、気分はほとんど大戦略だったりする。

やはり、プレイ時間のほとんどが、戦闘している間なので、もっと複雑で戦術を必要とする戦闘になればいいのにね。

たぶん（これは、確認してないから約束はできないが）、『III』も出るのではないか……？　と思って、心待ちにしているE・JUNなのでした。



旗艦をねらうのが基本。正面よりも、横や後ろから攻撃したほうが効果的



Ｂ型も追いつめてしまえば、楽勝。逃げちゃうこともあるから、注意してネ。

ゲーム当初の最大の難敵となるグレイブリー。けっこう怖いが、意外と弱かったりする。

ロッサリア主星モスコウ。防御衛星は無視しよう。

ごくらく天国

真実プロ
■PC-8801シリーズ(VAのみ不可) Ⓨ7,800円(税別)

4人の美少女を次々に脱がせて姫を救う、愛と感動と冗談のRPG

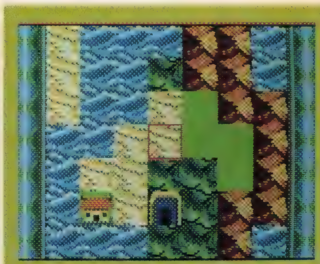
前号ではおいしい場面が多すぎて、続きになってごめん。その代わり今回もきわどいポーズをばっちり載せますから許してね。また㊙テクニックもナイショで教えますので、楽しみに。それでは、愛と感動と冗談のエンディングに向かって出発進行！

最後に渡るのは巨大迷路の大陸だ。

最後の女の子はどこに

前回までにセマナちゃん、ネアフィラちゃん、テロルちゃんと3人の女の子を脱がせちゃった。あと1人の女の子を裸にすれば、求めるキャルピラーナ姫の居場所がわかるのだ。おつきの女の子があんなにかわいかったのだから、姫もさぞかしウヒヒ……などと興奮しないで旅を続けよう。

チューリップ城でお金持ちになって大陸に帰り、そのまま南へ下るとコンベイの町に戻る。前に来たときは高くて手が出なかった武器や防具が楽に買えるのだから、お金持ちは楽しい。ついでに教会へ行って、高級な魔術も仕入れておこう。ただし、この町にも例のドヨ教の教会があるので、うっかり入ると明るさとノリを暗いおねーさんに吸い取られてしまうから注意。お待たせしました。ここで㊙テクニック。魔術のうち「愛の思い出」は、思い出を残したところにたちどころに帰れるというスグレモノだ。あとで戻る必要がありそうなところには必ず思い出を残しておけば、ヒーヒーいいながら一度通ったダンジョンを戻らずにすむのだ。



キャラケンはみな裸で歩くうれしい町。

私がミスしらゆりのリリー・ホワイト

新鮮なハマジマンはいかが。

正しい愛の魔術の使用法

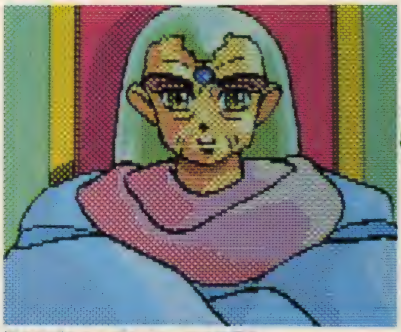
「愛のマッサージ」 愛の力で明るさを回復する気持ちよい魔術。戦闘中は効力が10分の1に下がるので愛を浪費しないように。

「愛の砦」 敵の攻撃や魔術を防ぐ頼もしい魔術。でも知らない間に破れていることがあるので注意。

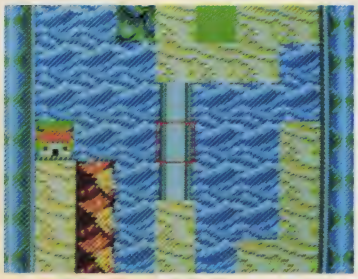
「愛の嵐」 ふつうの攻撃が通じないときに使う強力な愛のムチ。かなり大きな愛を使う。

「愛はおみとおし」 これさえあれば暗いダンジョンも一気にすみずみまでお見通しよ。

「愛の破動砲」 これ1発でどんな強力な敵も明るくできる。しかし自分の愛もゼロになってしまうのだ。



姫のおばあさんプラムナ。前の教団長。



この橋を渡れば4人めの女の子が……

おっと、えっちは門武将が許さん。

コンベイの町を東に行った大陸のはずれに、渡し場がある。これを渡ると最後の大陸。なんとこれが迷路の大陸なのだ。敵を倒しながら、やっとこさ迷路を抜けるとまた洞窟。ダンジョン嫌いの人は怒り狂うかもしれないが、心配無用である。この洞窟は入ってから左へ左へと進むと自然に抜けてしまう、なんともうれしい洞窟なのだ。洞窟を出て南へ行くとアサバナの町だ。

しらゆり島の美女

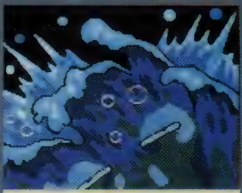
この町にはノリをよくするハマジマンの本店があり、全国の教会へ出荷している。女の子がいるというしらゆり島へ渡る船は、この社長が持っているのだが、人の足もとを見てなかなか船を出してくれない。やっと船を出してもらっても「王様によろしく」とくる。さすが4代続いたアキンドだす。

やっと渡れたしらゆり島の洞窟にはハズレバケン、発光の美少女などが現れて笑わせてくれるが、中でもすごいのが〝ふゆの日本海〟だ。これはもう見ただけで投身自殺したくなるほど暗いキャラなのだ。こんなキャラ教えたやつも暗い！　笑ったり闘ったりしているうちに、やっと目的の女性が現れた。これが4人めの女の子、と思いきや、これが以前名前だけ出てきたリリー・ホワイトちゃん。あまりに美しすぎるのであえて顔は秘すが、ひと目見たらブッ飛ぶから期待してちょうだい。

ドバーッドの暗い過去

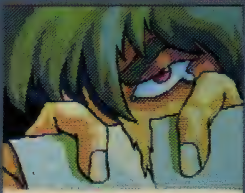
アサバナの町へ戻ってひと休みしてから、町で聞いた砂漠の北にあるパラ教の聖地キャラケンに行こう。ここではキャルピラーナ姫のおばあさん、プラムナに会える。話をすると彼女はドヨ教の教祖、ドバーッドの過去を語ってくれた。なんと彼は昔、プラムナに恋をしてふられ、それから女にふられるとしつこくいやがらせをするような根暗な男になってしまったらしい。やなやつ。また町の人の情報で北西の橋

クラーいモンスターたち 1

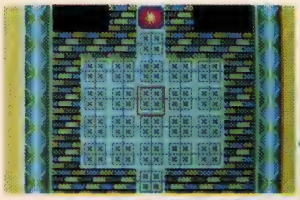


冬の日本海。あまりの暗さに思わずバカヤローと叫びたくなる。

暗い赤ちょうちんで相手を誘う発光の美少女。かぐや姫の世界。



ハズレバケンは当たらなかった馬券のうらみをすべてぶつけてくる。



このトンネルを抜けると姫のいる島に

を渡った魔守島に、4人めの女の子と、姫のいるらしい北の海の島に渡るトンネルがあるという。今度こそ本物に違いない。読者のためにも早く行って脱がせてやらねば。

やっと姫に、と思ったとたんにモンスターに変身。

お待たせ、最後の女の子

魔守島に行く前に町でアイテムを補給しておかないと、この先町がないので苦労するぞ。用意ができたら出発！島に渡る橋には門武将(モンブショウ)という、名前からしてやなやつがいてなかなか通らせてくれない。やっと通ると、すぐダンジョンだ。ここにもめろどら魔、リョートー使い、むんむんなどといった、危ないキャラが出るが、要注意はむんむんだ。色気に気をとられると、せっかくためた愛をこっそり奪われてしまうのだ。逃げるか、愛の金縛りで動きを止めてから倒そう。

あちこち捜して、やっと4人めの女の子、パラ教の神官アレーナちゃんに会えた。前の女の子よりちょいとお姉様タイプの色気のある子だ。おなじみのロングサイズ、メンソールといった呪守魔を倒すと、1枚ずつポーズを変えて脱いでくれるのがうれしい。とくに、サクランボのような乳首がたまらない！　ゲームを止めて見ていたいのだが、先があるので情報を聞くだけ。

やった！キャルピラーナ姫だ

さらに奥へ進むと、北の海の島に抜ける。どうやらここに姫がいるらしい。やっと姫に会えると思うと、キーを押す指に力が入る。しかし、ここのダンジョンは3段になっていて、かなりいやらしい。残り少ない愛とアイテムを気にしながら捜すと、いちばん奥に求める姫の姿が現れた。姫の服についている呪守魔を1匹ずつ倒すと、姫はニッコリ笑いながら、パンティー1枚で大股開きをしてくれる。なんと大胆な姫だろう。最後の呪守魔を倒してこれで感動のエンディングと思いきや、な、なんと、この姫はマッカなニセモノ、ドヨ教のまわし者だったのだ。興奮して損した。くやしまぎれにニセの姫を倒すと、うっくつの印を渡してくれる。

本物の姫やーい

ここにきて、キャルピラーナ姫の居場所がわからなくなる。姫はまだ行ったことがないところに隠されているのだ。それでは君にヒントを教えよう。今まで通った町の中で、特別な乗り物のある町があったはずだ。そのとき、頼んでも行ってくれない場所があった。ところがうっくつの印とある女性の助けで、今度は特別に渡してくれるのだ。ここで役に立つのが㊙テクニックの「愛の思い出」なのだ。

そんなわけでやっと本物の姫のいるらしい秘密の島、もんもん島へ来ることができた。この島の城のダンジョンはもう目いっぱいしっちゃかめっちゃかなので、マップを書いて進んだほうがよさそうだ。といってもほかのRPGの

気持ちいいスペシャルサービスとは

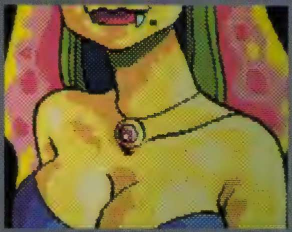
町の宿屋でやってくれる特別サービス。料金は2000ポルと高いが、愛をいっぱいもらえる。町々でタイプの違う美女が、それも裸で……。あとはお楽しみ。

これこそ本物の姫のいるもんもん島。

悪の教祖ドバーッド 暗い過去を持つ

ああ、キャルピラーナ姫、会いたかった!

クラーいモンスター 2



バストのモンスターむんむん。見とれていると愛を吸い取られてしまう。

かわいい顔をしてやることはえげつないアイドルもどき。モデルはだれ?

男1匹からぢしぼたんを背負ったもんもん。平仮名なのが情ない。

昭和からずっと世間に負け続ける平成カレススキのさくらと一郎。

ゴールデン。呪守魔の中ではいちばん強い。武器はニコチンとタール。

ようないやらしいトリックやら、仕掛けはないから楽である。この作者はそんなところで勝負をしていないのだ。あくまでもギャグで勝負している。しかし、さすがに最後のダンジョンだけあって、出てくるモンスターも強烈である。とくにアイドルもどきにぶつかると、持ってる愛をごっそり取られてしまう。ここで愛を失ってしまうと、せっかく姫に会っても呪守魔を倒せない。そこでまたまた㊙テクニック、愛が足らないときは前に行った〝やたらお金のもうかる城〟に戻ってお金をかせぎ、宿屋のスペシャルサービスで愛を大量に仕入れるのだ。ここでも「愛の思い出」が役立つ。

そして、いよいよ姫のいる場所へ。ここまで来れば、あとはエンディングまでは1本道だ。最後のドバーッドは本当に暗いから気をつけよう。ここでは詳しくは書けないが、キャルピラーナ姫が見せてくれるポーズは、前の4人の女の子以上にすばらしいことだけは保証しよう。本当に色っぽいぞ。そして愛と感動のエンディング。かつてRPGのエンディングで、こんなに泣けて笑えるエンディングはあったろうか。そして最後に君はこう考えるはずだ。このゲームを作った者の顔が見たい。

おしまい

談之助の勝手に美少女クラブ

『ごくらく天国』を終わらせた談之助師匠は、ディスプレイを見つめつつ、こうつぶやいた。

「もっと、やりたい…。」

おそらく、同じ思いの読者も多いのでは？　そこで、事態を重くみたポプコム編集部が、今月からイキナリ始めるスペシャル企画！　題して「立川談之助の勝手に美少女クラブ」。

ポプコムにはお色気がたりないと思ってる君に贈る新企画、「美少女クラブ」の始まりだ。部長は美少女を探し続けて20年の談之助でーす。君たちのリクエストにこたえて、ゲームに登場する美少女をバシバシと紹介しまくるぞ。

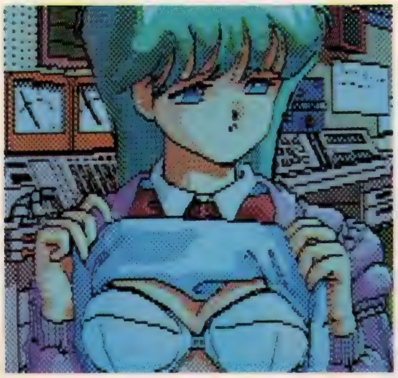
今回は開業大サービスで、ポプコムではめったにお目にかかれない、美少女山盛りのゲームからかわい子ちゃんを紹介してみよう。君たちもどんどんゲームのアイドルをリクエストしてくれたまえ。

ポッキー

このゲームと同じアダナの男が、ポプコムのスタッフにいるというので笑ってしまったが、健全な青少年のためのポプコムではあまり紹介しにくい過激なゲームなのだ。なにしろ目的が「校長印のパンティーを早く３枚集めること」なのである。こういうゲームは、内容よりキャラのかわいさ、リアルさが問題になるが、このゲームの美少女度はＡランクだ。とくに「いきなり尻見せ！」といったドッキリポーズに研究のあとがある。

▶中森みゆき　セーラー服姿を、正面からでなく上から見たアングルがにくい。メガネをはずすといきなりかわいくなってしまうという黄金のパターンの美少女。

▼黒木ひとみ　放送室でいきなりブラ見せしてくれるうれしい子。もちろん、このあとブラも取ってくれる。放送室って堂々と女の子と２人だけになれるんだよ。



▶天道くるみ　もう好きにして！という感じの悩ましいポーズ。でも寝てるのは保健室のベッドなのだ。へんなことすると先生に見つかるぞ。

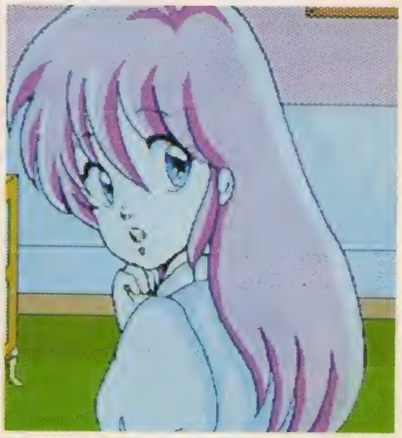
どうです、なかなかでしょう。顔がタレ目系でワンパターンなのがちょっと気になりますが、まだまだここで出せない過激なポーズがポンポン出てくるんだよ。お楽しみに。

■ポニーテールソフト　PC-8801SRシリーズ、PC-9801シリーズ　Ⓣ7,800円税別　MSX2　Ⓣ6,800円（税別）

■アリスソフト　PC-9801VMシリーズ　Ⓢ6,800円(税別)

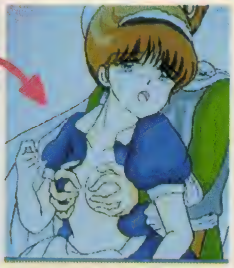
Rance 光を求めて

RPGとAVGが合体した美少女ゲームだ。グラフィックは今回の3本の中でいちばんきれいなので、次々に現れる美少女を見るだけでうれしい。おまけにえっち度もかなりのもので、コマンドの中に「襲え」というのがある。しかし、やたら女の子を襲うと、なかにはゲームオーバーになる子もいるから気をつけよう。



▶謎の美少女、美樹　こんなかわいい顔をしているのに、へんなことをしようとするといきなり遠くへ飛ばされてしまうという、超能力少女なのである。

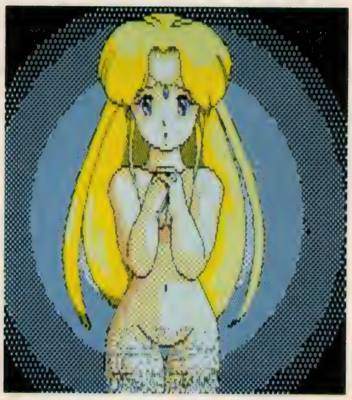
◀シイル　主人公に買われた魔法使い。主人のためならなんでもやってくれるカワイイ子だ。この子と××すると魔力がついてしまうのだ。



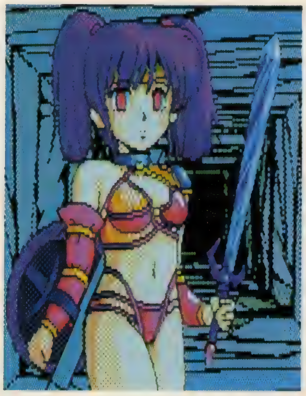
◀そうじ好きのメイド　白いエプロンがよく似合う働き者の少女。こんないい子でも、ゲームの進行のためなら、思い切ってえっちをしてしまうのだ。

ドラグーンアーマー

このゲームをただの美少女ソフトと思ったら大間違い。なんと3Dダンジョンのの RPGなのだ。各階のマップを正確に書いておかないと女の子に会えない(トホホ)。その代わり、とびっきりの大胆なポーズで君を迎えてくれるぞ。



▶リーナ姫　さすがお姫様。裸でも気品が違います。しかしなんとなく下半身が……。そう、これは姫の幻影。本物はもっといい。



▲落とし穴の少女　鎧姿もりりしい女戦士。しかしRPGの女戦士たちは、本当にこんな鎧で身を守れるのでしょうかねえ。

▼魔法使いの女の子　お好みでセーラー服、看護婦さん、婦警さん、体操着が着せられる。君の好きな制服で旅をしよう。

さて今回はサービスでちょいとえっちなソフトから美少女を紹介したが、今後は、君たちのリクエストで美少女を選ぶのだ。RPGでもAVGでもアニメゲームでも、ゲームに出てくる美少女ならだれでもいいから「①ゲーム名②キャラクター名③好きな理由」を書いてはがきで送ってくれたまえ。リクエストしてくれた中から抽選ですばらしいプレゼントをさし上げる予定だ。女の子は美男子のリクエストでもいいぞ。

このコーナーは、パソコンのディスプレイの中に存在する2次元美少女キャラを、広く深く研究するコーナーである。読者のキミたちからの研究、報告も募集するぞ。あて先は、「〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F　㈱新企画社ポプコム編集部『談之助の勝手に美少女クラブ』」までだ。では、また来月（そう、続くのであった）。

■フェアリーテール　PC-9801シリーズ　Ⓢ5,800円(税別)

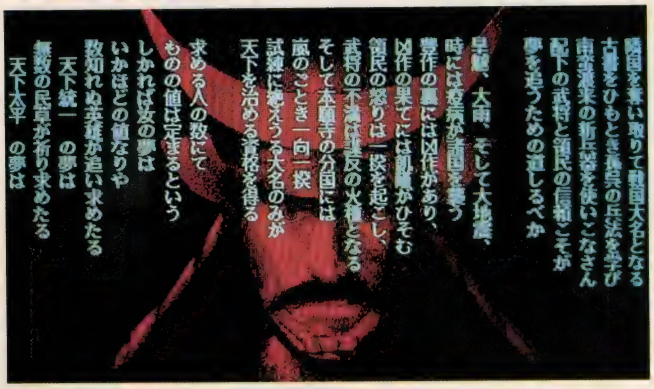
天下統一

"戦国時代" という言葉は、中国の周の威烈王から秦の始皇帝による天下統一までの割拠時代の期間を、戦国時代と称したのにならって、これを日本の乱世にあてはめたものとされる。

システムソフト
■PC-9801シリーズ　税9,800円（税別）

応仁の乱後、室町幕府は衰退し、天下は分裂、弱肉強食の乱世が始まった。分裂割拠の中から、再び天下を統一するのは、信長か、秀吉か、家康か──。

苛酷きわまるこの戦国時代を生き抜くのは、卓越した智略と強靱な実行力を兼ね備えた者のみである。それは現代社会にも通ずる、トップリーダーたる者の器量でもあろう。綿密なデータを簡略化されたゲームシステムに再現する『天下統一』は、今それを君に問う──。



人は城　人は石垣
人は堀　情は味方
仇は敵なり

いちはやくその情報をお伝えしてきた話題の『天下統一』。この号がキミたちの手もとに届くころには、いよいよ店頭にお目見えしていることと思うが、この稿を書いている時点において与志田がプレイしているのは、惜しむらく完成直前バージョン。シミュレーションは、最後の最後までデータ調整に気を抜けないということを、今さらながら思い知らされる。

さて先月号では、ゲームの基本的な流れについて紹介したので、今月は一歩進んで序盤の展開を大名別に触れていこう。選択できる大名は、次ページより示す12か国となった。先月送られてきたバージョンでは、全58か国から選択できたのだが、製品版では12か国に開始可能国が限定される。これは、ユーザーがプレイしやすいように、ということらしい。

12か国からどの大名を選ぶかは、各人の好みに任せるとするが、やはり小大名より豪族レベルの武将から始めたほうが、より戦国時代の醍醐味を堪能できるように思う。織田・上杉あたりは、その好例であり、一方、朝倉・宇喜多などは上級者向けといったところか。

ここらへんの各国の初期データは、かなり史実を忠実に表現していて、天下を臨むべくもない大名は、序盤からどんどん消え去っていく。これはこの『天下統一』をリアルなものとする所以(ゆえん)のひとつといえるだろう。超マイナーな大名が勢力を広げるといったことは、このゲームにおいてほとんどあり得ないのだ。

攻略のポイントは、先月号でも述べたように、城と城とのつながりを把握し、その要所をいかに獲得するかにつきる。それには同盟による、兵力の一方向への集中が良策だが、城普請で城の防御レベルを上げておくことでも補える。そして広げた経路網は、敵に分断されぬよう細心の注意を計ること。もし、1か所でも分断されると、その奪回には、それまで以上の困難を要することになってしまう。つまり、侵攻ルートをどうとるかにより、ゲームの展開が大きく左右されるということだ。

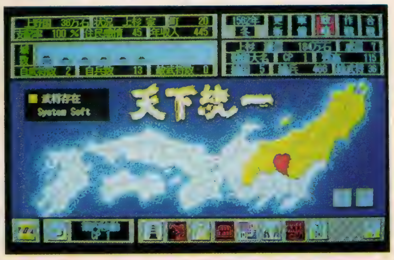
領国が広がって武将の頭数も増えてくると、あらかじめ設定されている大名のCPの大小が、かなり戦略に影響してくる。この値は、小大名、戦国大名になるごとに2ずつ上昇するものの、初期設定からして少ない大名は、中盤から終盤にかけて苦戦をしいられることになるだろう。必要不可欠なコマンドのみを実行することを心がけたい。

それとともに気をつけたいのが、残高不足。残高の不足により、勝機を逃すことほど愚かなことはないのだから。

それでは以上のことを踏まえて、君たち自身の戦国絵巻を体験されたし。

次号では、ぜひとも完成版で、再び与志田謙信殿に登場してもらいたいと思っている。

小大名、戦国大名になることに、ふちどりの色つかいが変わっていく。やはり戦国大名には、それなりの威厳のあるふちどりがうれしい。



相模　北条氏康

小大名　同盟　駿河・今川義元　甲斐・武田信玄

石高	28万石	威信	8
CP	13	残高	90
総兵	50	総武将	7

　北条氏の場合、隣接する今川・武田氏との間にプレイ開始当初より同盟が結ばれているので、とりあえずの侵攻ルートは武蔵となる。兵を津久井、玉縄に集結させて国境を越え、武蔵の江戸、滝山に侵攻しよう。

　武蔵の扇谷上杉氏の兵力はさほどではないが、城が7つもあるので、そのすべてを落とすには、少々時間を要するかもしれない。武蔵を掌握したら、下総、上総と東端を押さえたい。

　その後はおそらく、東北・北陸の上杉、中部の武田、東海の今川と争うことになる。武田・今川との同盟を継続するもよし、または上杉と結ぶもよし。

　東北をぐるっと回遊して、西をめざせればいちばんいいのだが、上杉は手ごわし。くれぐれもいうことだが、四方八方に欲ばって兵を進めることだけは慎みたい。

駿河　今川義元

小大名　同盟　相模・北条氏康　甲斐・武田信玄

石高	23万石	威信	10
CP	17	残高	100
総兵	60	総武将	7

　北条氏同様、甲駿相の三か国同盟があるので、遠江に侵攻ルートを向けるのが定策と思われる。一気に遠江、三河までは手中に収めたい。

　しかし、三河に入ると一向一揆という難物が立ちはだかる。三河の統治には、心してかかることを注意しておく。

　考えなければならないのは、ここから先だ。これより先はたぶん、織田の領域となっていることだろう。東の北条、北の武田、そしてこの西の織田という3つの強国にはさまれて、今川の進退は小大名ながら苦しいものがある。それに加えて、今川の家臣団は、軍事力の乏しい者ばかりである。

　名家という傲り(おご)を捨て、この難局に当たらなければならない。どの方向に活路を見い出すかは、まったくのその場の状況によるとしかいえない。健闘を祈る。

尾張　織田信長

豪族　同盟　美濃・斎藤道三

石高	8万石	威信	6
CP	14	残高	90
総兵	35	総武将	3

　総武将3人と、初期設定は大したことないものの、織田家は新たなる武将が、更新フェイズで数多く登場してくれる。やはり、メジャーどころは有利なようだ。

　斎藤氏との同盟が継続されているうちに、国内を統一してしまいたい。やっかいなのは、長島の一向一揆ぐらいだろう。ただ、国内を統一したからといって、一向一揆は更新時のイベントで、何度となく発生する可能性がある。武将不在の城があると、そこに独立勢力として登場されてしまうので、気をつけたい。

　尾張は全国のほぼ中央にあるため、侵攻ルートを東にとるか、西にとるかは、まったくの状況しだいにある。どちらかといえば、伊勢が手薄だが、いきなり勢力の混在する近畿方面への進出は、序盤からは避けたいものだ。

甲斐　武田信玄

小大名　同盟　相模・北条氏康　駿河・今川義元

石高	24万石	威信	9
CP	16	残高	60
総兵	50	総武将	6

　武田家に登場する武将は、みなだれもが粒ぞろいだ。しかも、織田家に次ぐくらい人材が多い。初心者のプレイヤーには、いちばん適している大名といえるだろう。

　プレイ開始当初より結ばれている、甲駿相の三か国同盟を生かして、北信濃・南信濃を併合すれば、国力もだいぶ豊かになる。コンピュータ側の北条は東へ、今川は西へと、ほぼ定石どおりに侵攻するので、早いうちに上野、美濃へと手をのばせば、戦国大名までに成長するのは、比較的たやすいことである。

　あとは、上杉の動向をどう読み取るかだ。あんがい、同盟の申し入れがあるやもしれない。手を結ぶか、蹴るかは、それぞれ各人にゆだねるとしよう。史実にならって、川中島を再現するのも、一興ではないかな。

越後　上杉謙信

豪族　同盟 無

石高	18万石	威信	8
CP	8	残高	70
総兵	50	総武将	6

当主・上杉謙信の軍事力は16である。これはおそらく、全国の登場武将中、最高値であると思われる。そして、それに次ぐ15という値も家臣・柿崎景家が持っている。しかも2人とも若い。小大名・戦国大名となるのは、プレイヤーのいかんにかかわらず、難儀なことではないだろう。

侵攻ルートとしては、越後統一後、出羽、北陸奥、南陸奥と北端を押さえてしまいたい。なんといっても、ここらへんはもともとの石高が高いので、収入率がよいのだ。

中盤にさしかかると、北条・武田あたりが行く手を阻んでくる。どことも手を結ぶかは、その状況しだいといったところか。

大雪に悩まされる土地柄だが、移動が制限されるだけで、国データに影響をおよぼす台風に比べれば、ずっとマシだ。

越前　朝倉義景

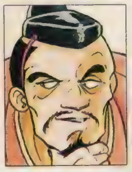
豪族　同盟 北近江・浅井久政　丹後・一色義幸

石高	22万石	威信	8
CP	4	残高	60
総兵	55	総武将	6

朝倉氏のネックは、そのCPの少なさにある。12大名中、最低の4しかない。戦国大名になったとしても、8までにしか上昇しないのでは領国の広がる中盤から終盤にかけての展開に、著しく立ち遅れることになるだろう。

国内に、2つもの一向一揆がのさばっているのも悩みのタネだ。どちらもそれなりの兵力を備えているので、プレイ開始直後にすぐさま鎮圧というわけにもいかない。浅井・一色氏との同盟が継続されている間に、兵を集めてこれに当たろう。北ノ庄を落として国内を統一したら、加賀に兵を進めるのが良策と思う。

ただ、越前・加賀といった土地柄は、いつ更新イベントで、一向一揆が発生するかわからない。できうる限り、武将不在の城をつくらぬよう、心がけたいものだ。



河内　三好長慶

小大名　同盟 阿波・細川持隆　讃岐・十河景滋

石高	30万石	威信	12
CP	10	残高	90
総兵	35	総武将	5

こうした陣取りゲーム、全般に通じて、中央に位置する国からのプレイ開始は、つねに不利であるということがいえる。

この三好氏の場合も、その例外ではない。河内は、山城・大和・摂津・紀伊・阿波の5か国と接していて、侵攻ルートの取り方が、じつに決めがたい。まず、摂津・紀伊ともに攻め込むのはむずかしい。どちらも兵30の一向一揆が、でんとのさばっているからだ。しかも、摂津・大坂城は城防御レベルが40。こりゃ、とーぶん落ちるわけがない。となると、山城か大和だが、こちらもそれなりに兵がいる。ここはしばらくどこにも攻め込まず、兵を蓄えて内乱により城、兵力が弱まったところに乗じて、侵攻するのがよいだろう。

気の短い御仁には、阿波・洲本攻めをおススメする。

備前　宇喜多直家

豪族　同盟 無

石高	4万石	威信	5
CP	13	残高	40
総兵	15	総武将	1

最低の石高と総兵数、おまけに武将が大名自身の1人ときては、宇喜多氏の前途は多難を極めることは否めない。序盤の判断を誤れば、迫りくる大勢力はおろか、独立勢力すらにも淘汰(とうた)されてしまいかねない。

そもそもこの『天下統一』は、大名家の総石高に応じて、兵の徴兵数が決定されるので、このように石高の少ない宇喜多家では、初期設定以上に兵を徴兵することができないのである。このきびしい局面を打開するには、何がなんでも城をもう1つ手に入れ、石高を上げるしか手段はない。

幸い国内の独立勢力は、それほど兵力を備えていないので、敵に城の防御レベルを上げられる前に、最初のターンで手薄な城をなんとしても奪取する。もちろん1回の合戦でだ。これに失敗したら、宇喜多家に明日はないと思え――。

安芸　毛利元就

小大名　同盟 出雲・尼子晴久

石高	23万石	威信	6
CP	15	残高	50
総兵	50	総武将	6

毛利元就は軍事・内政力ともにバランスのとれた優れた大名であるが、高齢のため、プレイ開始2、3年後に死亡してしまう。後継者は毛利隆元ということになるが、いささか能力がレベルダウン。残念なことだが、これも天命というものだろう。

元就の存命中に、周防の陶氏は叩いておきたい。石見、長門は、まずたやすく併合できる。どちらも城が2つで、兵力も大したことはない。石見を取ることにより、尼子氏との同盟が生きてくるので、すばやく陶氏を倒し、九州に乗り込もう。四国はあと回しだ。

九州の地では、おそらく大友氏との激闘が待ちかまえている。そのためにも、豊前・筑前あたりを大友氏より早く押さえてしまうこと。

家臣では、小早川隆景、吉川元春あたりが有能。だいじに使えば、功多し。

豊後　大友宗麟

小大名　同盟 日向・伊東義祐

石高	25万石	威信	9
CP	12	残高	50
総兵	45	総武将	8

大友氏は九州において、1、2を争う有力勢力である。だが、侵攻ルートが分散しているため、プレイの進めづらさは否めないところがある。日向・伊東氏との間に同盟があるものの、ほとんどこれは役立たないだろう。

接する5か国のうち、最も攻めやすいのは日向だと思う。頼りにならない伊東氏との同盟は、蹴ってしまってもよいかもしれぬ。日向を押さえたなら、南回りに大隅、薩摩と落としたい。

敵対勢力としては、龍造寺がのびると思われる。この勢力をいかに牽制できるかで、序盤の流れが変わってくるはずだ。中国の毛利が九州に侵攻してくる前に、九州をほぼ統一できればよいのだが。台風の影響と肥後の混線ルートが、九州統一を難航させる。

九州各地はイベントで、南蛮貿易の楽しみがある土地柄でもある。

肥前　龍造寺隆信

豪族　同盟 無

石高	6万石	威信	4
CP	7	残高	45
総兵	20	総武将	1

初期設定の石高は、宇喜多氏に次ぎ低く、宇喜多氏同様このままでは徴兵をのぞめない。しかし、この龍造寺氏の場合、前者のような多難さは感じられずにプレイを進めることができよう。

それは、当主である龍造寺隆信の軍事力の高さと、世継ぎである家就の早いターンにおける登場にある。この2人をもってすれば、肥前国内統一は意外とたやすい。わずか1年あまりで、小大名となれることだろう。欲をいうならば、独立勢力の面々に降伏してくれることを願いたいものだが、こればかりはプレイヤーの思うとおりにはいかない。

肥前統一後は、その勢力を拡大すると思われる大友氏に侵攻されぬよう、近隣の独立勢力を打ち払い、筑前・筑後あたりを併合してしまおう。早く国内を統一することが、勝利のカギだ。

薩摩　島津貴久

豪族　同盟 無

石高	7万石	威信	7
CP	10	残高	50
総兵	20	総武将	2

豪族レベルのスタートでありながら、島津氏は比較的プレイしやすい大名といえる。なんといっても、九州の南端を押さえ、地理的にひじょうに有利なものがあるからだ。

当然、最初は独立勢力の指宿を落とす。そして、あとは北上あるのみだ。

国内統一は、ほぼ1年ですむことだろう。近隣の大隅を併合するのもたやすい。肥後のややいりくんだ経路網を乗り越えられれば、九州統一は順風満帆といったところか。いずれ対決するであろう大友氏と、どこで手を結び、手を切るかが、その後の勢力拡大を左右することになる。

それにしても九州は、東北の大雪同様、台風が多い。城の防御レベルは下がるし、兵も移動できなくなるが、それは敵にもいえることなので、一種の骨休めと前向きに考えよう。

※画面写真は、開発中のものです。

We are the X68000ワールド

ニュージーランドストーリー

シャープ 8,800円(税別)

チャカポコ、チャカポコ。ひよこちゃんは行くっ!

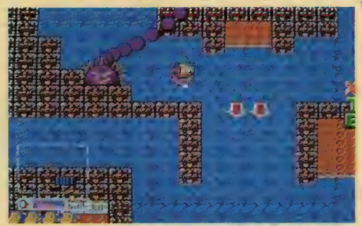
がんば! カワイイ♡ひよこちゃんのアドベンチャー

唐突な、あざらし君の登場。偶然にも、難を逃れたひよこちゃん。これからゲームが始まるの。

アミーゴッ!! みな様、お元気? いきなり〝ハイ〟な状態になっているけど、このソフト、べつにメキシコとは関係ないの。太陽サンサン、フルーツいっぱいのニュージーランドが舞台。楽しくって、楽しくって、気分は陽気なメキシコ人ヨ(スゴイ偏見!)。自然の恵みあふれるニュージーランドで、仲間たちと幸せに暮らしていたひよこちゃん。突然、あざらし君が現れて、仲間たちを連れ去っていっちゃったの。ひどいっ。ひとりぼっちになったひよこちゃん。けなげにも、仲間を救おうと、ニュージーランド縦断の旅を始める。お姫様救出の〝スーパーマリオ型〟アドベンチャー・ゲーム、ネ。プレイのやり方は簡単だし(パソコンゲーム初級者の私がいうんだから、間違いなし!)、登場するキャラクターも、すっごくカワイイ♡ すなおに、楽しいっ!っていえるゲームヨ。さっ、もひとつアミーゴッ!! では、「ニュージーランドストーリー」の紹介、始めましょ。

ピッ、ピッ、ひよこちゃんの冒険は、ニュージーランドの北端の街、オークランドから始まる。このひよこちゃんの行く手を阻もうとするのが、やどかり君に、〝鳥風船〟(だと思うけど)に乗ったペンギンさん、サングラスをかけた猫ちゃん。とても敵とは思えない、キュートなキャラクターたちでしょ? でも、ゆだんは禁物! ミサイルやレーザーなんていうブッソーなものを、遠慮なしに撃ち込んでくるんだから。猫ちゃんが投げた〝おの〟が頭に刺さって落ちていくひよこちゃんの姿! 残酷! 無惨! もう、ジェイソンの世

風船に乗って、空を飛ぶ。左端にいるのが、噂の猫ちゃん。注意、注意。



海の底だって行ける。左端は〝酸素標示〟。酸素不足になったら、すばやく右上の空気だまりに。

ニュージーランドの地図。色がキレイッ。オークランドから、南へ、南へ。

界ヨ。目には、目を。歯には、歯をっ(なんだか、壮絶な展開になってきたワ……)。相手の鬼のようなしうちに対抗するひよこちゃんの武器は、基本は弓矢。道端に落ちている爆弾を拾うと、爆弾、ミサイルを拾うと、ミサイルが使えるようになる。弓矢より爆弾のほうが、威力絶大っ、に思うでしょ? ふ、ふ。ところがどっこい、爆弾はあまり遠くに飛ばせないっていう重大な欠点があるの。敵キャラが近づくまで待たなくちゃいけない。時間のロス。杖を拾うと、火の玉が使える。これも欠点あり。一定の個数を使うと、武器が皆無の恐怖の数秒間があるの。ま、爆弾、火の玉は拾わずに通り過ぎちゃうのが、いちばんネ。

ひよこちゃんは、オークランドから、南へ、南へと旅を続ける。地道に〝歩き〟だけじゃなくて、気球や風船に乗ったりできるのヨ。ブタさんの乗ってる風船や、ペンギンさんの〝鳥風船〟をジャンプして横取り。レーザーガンをガンガン撃つ少年の超高速UFO見っけっ! カッコイイっ! と、飛び乗ったはいいけれど、あまりの速さに、

1面のデカキャラ、クジラ君のお腹の中。上から胃液(?)が、ポタポタ落ちてくるから気をつけて!

私の指さばきがついていけないっ！　そのうえ、狭い隙間は通れないし。風船が、無難ってところかしら。うふふ。いいこと教えてあげる。1面の3。鳥籠に閉じ込められて助けてコールを送っている友だちひよこちゃんも目の前。ここであわてて塀を飛び越えちゃダメ。塀の向こうの地面には、いばらが群生してるの。トゲに触れると、アウトッ(このいばら、いたるところにある。そのうえ色が薄くて見えにくい。これ、陰謀よネ)。面倒でも、塀の上でペンギンさんが近づくのを待って、〝おまる〟に飛び乗る。これでめでたく救出成功！　2面の2。風船に乗って、ふんわか、ふんわか、空に昇っていく。空の上に海が広がっている？　何ヨ、コレ。ま、とにかく上空の海(ん？)にジャンプ！　ちゃんと海底にもぐれちゃう。画面の左下に酸素がどれだけ残っているかを示す標示があるから、それを横目でチラチラ、急ぎましょ。途中で海底火山まがいのものがあるけど、じつはコレ、イソギンチャクなのヨ。ノーテンキに上を通ると、細い食指でからめとられちゃう。うう。コワイ。

お待ちかねっ！　それぞれの面の最後には、デカキャラが登場するわヨ。ごほんっ。それでは、デカキャラ対策を伝授しましょ。まずは、1面。デカキャラは、クジラ。背中の穴から潮を吹き出しながら、襲ってくるの。潮の滴に当たったら、ダメ。正攻法じゃ、歯がたたない。ここで思いついたのが、童話「ピノキオ」。クジラにのみ込まれちゃったらどうかしら？　というわけで、うまくのみ込まれたら、あらら、画面がクジラのお腹の中にチェンジ。上からポタポタ落ちてくる胃液を避けながら、クジラの尾っぽを連射(大洋ファンが集まってポプコム編集部を始めたんじゃないかと思うほど、大洋キチの多いポプコムに籍を置く私としては、心苦しい……)。2面は、巨大タコっ。口からはき出すスミが、コウモリに変化。手ごわい。タコの口のあたりを、これも、連射。コウモリの追撃を、うまくかわしてネ。3面。なぜだか、昔懐かしい赤ちゃんの玩具、〝起き上がりこぼし〟。お腹から、ミサイル。ブキミだよ～。コワイよ～。ニヤニヤ、薄笑いを浮かべたまま、近づいてくるのヨ！　夜中にふと見る人形って、今に何かをしでかすに違いないような、邪悪な雰囲気、感じません？　ブルブル。恐怖心を抑えて、お腹を連射っ。

どう。楽しめそうでしょ？　親指に全身の力を込めて、がんばっ！

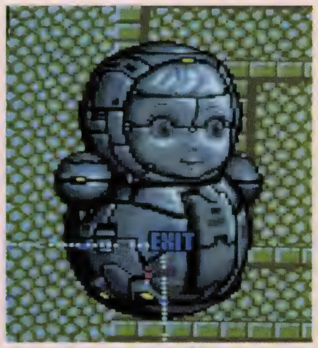
おちゃめなデカキャラたち

クジラ

1面めに登場。お腹の中にうまくのみ込まれるには、左端のブロックで、待っちネ。

巨大タコ

2面めに登場。口のあたりを矢で連射。倒れるまで時間がかかるけど、たえるのヨ。

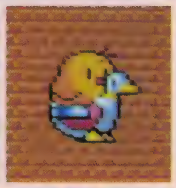


起き上がりこぼし

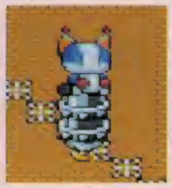
う、う、う。この手のって、にが手。チャイルド・プレイのノリ。

欲しいなっ！　乗り物+かぶり物

風船


鳥風船

気球


鉄風船

旅を続けるには、乗り物はゼッタイ必要ヨ。頭にのっけても、空を飛べる（もちろん、鳥風船は無理っ)。頭に風船のせて、足をバタバタさせてるあひるちゃんって、マヌケで好き！　でも、狭い隙間を通れない場合があるから、やめましょう。

風船、鳥風船は標準速度。気球は、リプレイのときだけ出てくる。猫ちゃんが乗っているのが、鉄の風船。これは、避けたほうがいいわョ。重さで速度がダウンしちゃう。敵キャラに狙い撃ちの憂き目に。あ、それから、〝E印〟の風船は、乗り物ではありませんので注意！　触れたとたんにワニが出てくる。

イキイキ、ひよこちゃんの表情

口の中に含んだ水で、抵抗している最中。がんばれっ、あひるちゃん。

ヤッター！　仲間のひよこちゃんと、無事再会。喜びいっぱい、ネ。

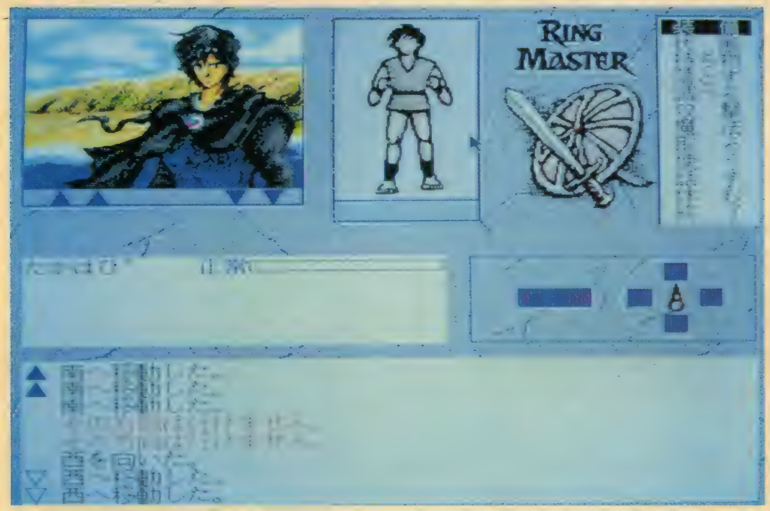
水の中を移動中。律儀に浮き袋をつけて。水にもぐるには不便ネ。

リングマスター

ホビージャパン　8,800円(税別) 8月10日発売予定

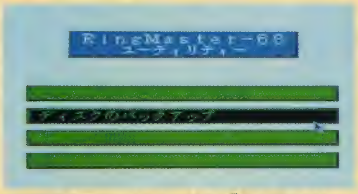
ホビージャパンの『リングマスター』がX68000に移植されたゾ。今回は、同シリーズの第1作めのシナリオ「フィリアス・ノギスの悪運」の98版の移植作品だ。

完成間近！『リングマスター』X68000版



ただの移植じゃないッスよ

テーブルトークRPGの老舗(しにせ)であるホビージャパンが、そのノウハウを生かして創作したコンピュータRPG、それが『リングマスター』シリーズだ。今までのRPGとはひと味違った仕上がりで、多くのテーブルトークRPGファンの注目を集めたゲームだった。98ではすでにシナリオ2までリリースされており、他機種



X68版はユーティリティー付き。「ウィザードリィ」のように暗号プロテクトなのでバックアップも可。

のユーザーも「移植してくれぃ〜」と待ち望んでいたことだろう。で、その移植一番手は、やはりX68000だったワケだ。

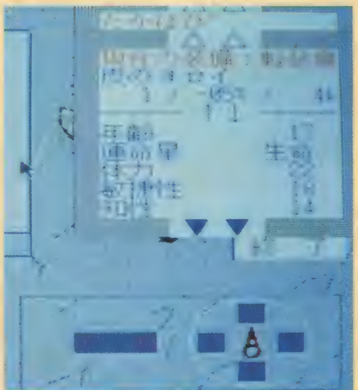
『リングマスター』は、ゲームシステムや会話などがかなり凝ったつくりになっている。したがって、これを他機種に移植するには、8ビットマシンじゃどーしてもムリがある。だけど、X68ほどのパワーを持つマシンなら、98で作られる程度のゲームを移植するのはたやすいこと、と思っていた。ところが、けっこう手間がかかっているようだ。

というのも、X68000のユーザーは目が肥えたユーザーが多いらしくて、ただの移植では気がすまない。どうせ移植するならX68機能をフルに活用した仕上がりを期待している、という傾向があるらしい。そんなわけで、グラフィックスなどは、X68用に書き直し、システム面でも1部に「シナリオ2」に使われているシステムを採用することになった。これでは、時間がかかるのも無理はないでしょ。妥協というものができないんだな。

ということで、シナリオ、ゲームの進行などは、98版とほとんど同じなのだが、画面の雰囲気はまるで違う。とくに、画面中央にある男の子のマスコット・キャラクターに注目。98版ではいちいち装備コマンドで調べなければならなかったキャラクターの武装状態がひと目でわかる。『リングマスター』では、戦闘中に武器を落としたり、相手の武器を拾い上げるなんてことをひんぱんに行うので、これはありがたい。さらに、X68版はマウスですべての操作ができるようになっているのもイイ。ディスクのバックアップもとれるらしいけど、もしかするとハードディスクやRAMディスクで高速・快適にプレイすることができるようになるのかな？

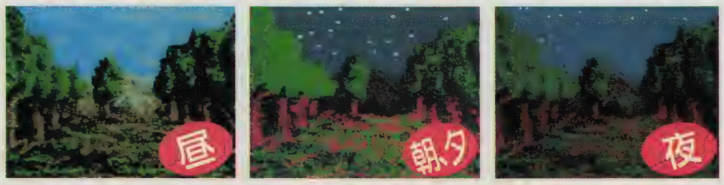
発売は8月。この調子でシナリオ2も出してほしいね。

画面構成がかなり変わった。マウス対応で、今までの行動やメッセージをさかのぼることもできる。



マルチウインドーは継承。時計がデジタルになってコンパスも方式変更。

グラフィックも洗練された



X68000

TERAZZO

ハミングバードソフト 19,800円（税別）

初めてでも簡単！ 高性能スプライト・エディター

ゲーム作りに欠かせないツールだ！

ここのところ、ソフトの供給も安定してきて、波に乗っているうわさのマシンX68000に、またまたスーパーなツールが登場した。

その名も、『TERAZZO』。

〝テラッツォ〟なんて聞いても、われわれ日本人にはなんのことやらさっぱりわからないが、とにかくこのソフトは、スプライト・エディターなのである。

スプライトといえば、今どきのゲームになくてはならないもので、とくに、アクションゲームなんかで重宝がられているアレだ。

X68000は、このスプライトの機能がかなり充実しているので、こういうソフトの発売はユーザーにとってうれしいものである。

さて、それではこの『テラッツォ』、いったいどんなことができるのか？

まずは、スプライトのエディット。

スプライト・エディターなんだからあたりまえなんだけど、操作はマウスで簡単かつスムーズ。これなら初心者でも安心だ。しかも、65536色の色数の中から、3種類の手法でパレットを作ることができる。

また、ここで作ったキャラクターをアニメーションさせることも可能だ。

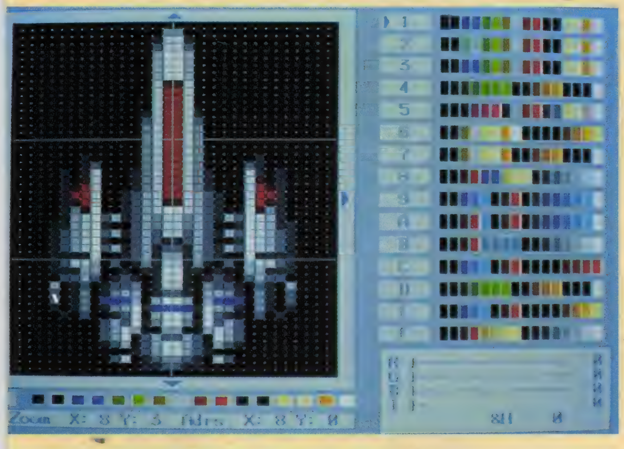
最大120個ものセルパターンを、最高64枚のフレームに設定し、好きなスピードでコントロールできるのだ。

しかし、『テラッツォ』には、そんなBIGな機能もかすんでしまう強力なエディターがある。それが、「トータル・エディター」だ。

このエディターでは、「スプライト・エディター」で作ったキャラクターと、「バックグラウンド・エディター」（最大8×8画面の広大な背景マップを作成できる）で作ったマップを重ねて、実際のゲームを画面のようにスクロールさせながらパターンのチェックができるのだ。

この機能は、ゲームのグラフィックデザイナーにとって、有力なパートナーになるに違いない。なんといっても、ゲームになったときのイメージがつかみやすくなるからね。

それから、作成したキャラクターやなんかのファイルのデータ構造や、活用方法まですべて公開されているし、既存のキャラクターの解析も簡単にできる。X68000でゲームを作っている人にはもってこいのツールなのではないだろうか？



『テラッツォ』のメイン画面。3種類の画面があって、ファイルの操作をしたり、スプライトをエディットしたりする。サンプルをいじるだけでも、けっこうおもしろいのだ。

こんなに広大なマップもエディットできるぞ。

『テラッツォ』には、サンプルのゲームが2本ついている。RPGとシューティングゲームなんだけど、サンプルとはいえなかなかのものだ。ここに自分で作ったキャラクターを持ってくることもできるぞ。

ゲーム作りの参考に、ぜひ活用してもらいたい。

シューティングとRPGの、2本のゲームがついてくる。なかなか遊べます。

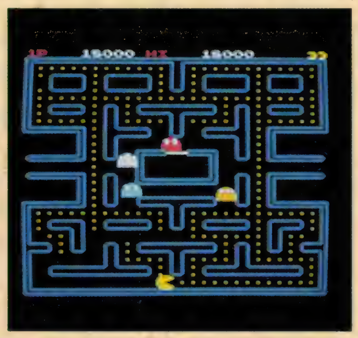
『パックマニア』の隠しコマンドだよ

シャープから発売中の『パックマニア』に隠しコマンドがある！　というのを開発元のSPSからチラッと聞いたので、チラチラッと紹介してみよう。

その1　隠しコマンド

『パックマニア』のデモ画面中（ゲーム中でもいいけれど）にF5キーを押すと、「キー・コンフィグレーション」の画面になる。いわゆるキーの割当てというヤツだね。ここで、上から「X 6 8 0 0 0」と入力する。Xはフルキーで、6 8 0 0 0はテンキーで入力しないとダメだからね。入力したら、ESCキーを押すと、隠しコマンドが出てくるのだ。

隠しコマンドの中身は、パックマンの数、スコア何点でパックマンが増えるか、難易度、面セレクト、そしてコンテニューの回数の5つ。このうち、コンテニューの回数だけは、ゲーム中には直せないので注意。デモ画面中に、しっかり設定し直しておこう。



その2　帰ってきた『パックマン』

デモ画面を読み終わると、ディスクを勝手にイジェクトする、というのは、『パックマニア』を持っている人なら知っているよね。ここで、もう一度ディスクをセットして、ESC、ENTER（CRじゃないので、念のため）の順にキーを押す。すると、

A＞

表示されて「Human68K」のコマンドモードに戻る。ここからがカンジン。

A＞c d　p a c m a n⏎

A＞p a c⏎

見覚えのあるタイトル。あの『パックマン』が帰ってきたのだ。

上からパックマンの数（5人まで）、何点でパックマンを増やすか（最高15000点）、ランク、面セレクトのON・OFF、コンテニュー回数（最高15回）

と入力すると、あの『パックマン』が帰ってくるのだ。まあ、ホントにオマケなんだけどね。

その3　Music for USA

上と同じように「Human68K」のコマンドモードに戻ったら、

A＞p m d e m o⏎

と入力する。すると、日本とアメリカ向けの2つのBGMが聞けちゃうのだ。

シャープ秘密研究所（？）極秘潜入レポート!!

ここが、X68Kやサイバースティックの生まれ故郷だ。

7月某日。ポプコムが誇る精鋭部隊、AV探検隊の面々は、栃木県矢板市のシャープ工場内にある、秘密研究所に極秘潜入を敢行した。ここは、そのあまりの楽しさに、日本全土の健全なる青少年たちが盲目的トリコになっているという、X68Kやサイバースティックを作り出した、恐ろしい研究施設なのだ。われわれの任務は、研究所内に隠されているという、100インチモニターを擁した、驚異的なパソコンAVシステムの秘密を暴くことである。

厳しい監視網を突破し、潜入に成功したわれわれは、鳥居、荒田2名の所員を拉致。任務遂行をはたした。さらに、この夏、サイバースティックの一大キャンペーンが計画されているという情報の収集にも成功したのであった。

日夜、新商品開発に取り組む鳥居部長（右）と荒田さん。

「AV探検隊」にも協力していただいた。

こちら FM TOWNS通信

稲生探偵事務所々長兼
お茶くみ　稲生達朗

ミスティ ――――――――データウエスト9,800円(税別)

都会の森は、謎の迷宮。その謎を解くのは君だ!

琥珀色の朝に、いきなり、電話が鳴った。
「はい、稲生探偵事務所です。え? 本格的なアドベンチャーゲームが登場した? わっかりました。すぐに行きます」
受話器を叩きつけるようにして切ると、私は、すばやく起き上がり、二日酔いも忘れ、ポプコム編集部に向かって走った。そこで、私の目の前に現れたのが、この〝ミスティ〟だったのだ。

マニュアルによれば、この〝神代龍〟になって推理してほしいというが、それは違う。このゲームは、君と神代との勝負なのだ。

こいつぁ、極めつけの推理ゲームだぜえ

――などといわれては、私も〝テーブル・トーク・ミステリー〟の作者だ。黙っているわけにはいかない。

過ぎし日――小学校5年生の春――に、江戸川乱歩の『怪人二十面相』に出会って以来、眠るのも忘れて探偵小説を読みふけり、あげくの果てには、本気で、将来は私立探偵になろうと決心した私だ。

「このゲームのレビューは、どうしても、僕に、やらせてください!」

なんて、叫んでしまったんだな、つい……。

で、おもむろにディスプレイに向かってみると……なるほど、データウエストが豪語するだけあって、謎解きに重点の置かれたゲームなんだ。

シナリオは9本。

1本につき900円強の代金というわけだ。

つまらない探偵映画を見るよりも、よっぽどお買い得かもしれない。

捜査方法はカンタン。

コマンドを選択するだけで、地図上の各地点に移動して、捜査、推理をすることができる。

だが、シナリオ1本につき制限時間は、12時間。

その間に、謎解きをするか、ギブアップをしなければならない。

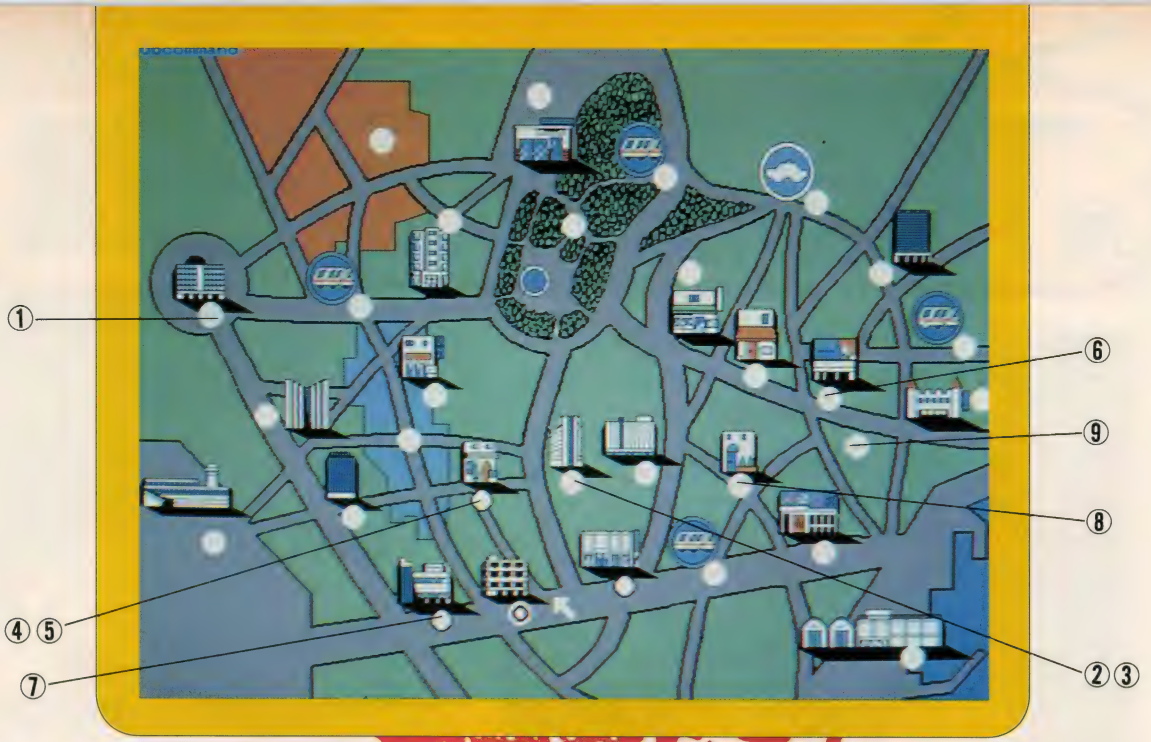
ギブアップなんて、絶対にしたくない。

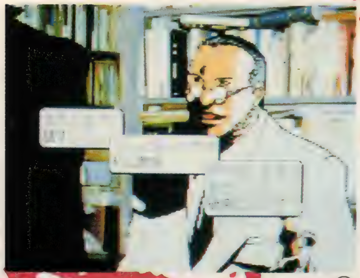
となれば、どれだけ効率よく移動して、捜査を終了させるかだ。

謎解きは3回まで挑戦できるが、3回とも間違えたって、けっして、神代なんかの推理を聞いてはだめだ。

最後まで、自分の力だけで、納得のいくまで推理してみよう。

謎解きが正解すると総合評価がくだされる。星の数で示されるなんて、ヨーロッパのホテルランキングみたいで、ステキよ♡





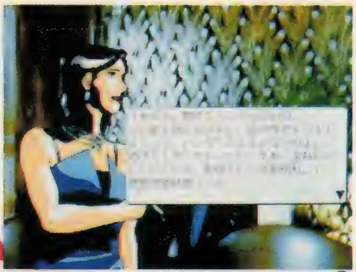
杉山教授。 ①
神代の大学時代の恩師だというんだけど、神代って何学部だったんだろう？

河嶋警部。 ②
捜査一課の刑事。神代のお得意様らしく、仕事を持ってきてくれている。

小野田刑事。 ③
特捜班だという。はーどぼいるどだど！(古いんだよなあ、ホント)とキメているが……。

北見優子。 ④
喫茶店“ろここ”のウェイトレス。いくつぐらいなんだろ？ あまり色気はないけど……ね。

“ろここ”のマスター。 ⑤
“学生街の喫茶店”て唄知ってる？ 知らないかなあ……イメージ合うんだけどなあ……。



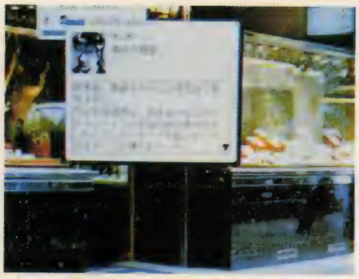
ナイト・ラウンジ“美都子”のレディ。 ⑥
この人がたぶん美都子さんなんだろうけど、口もとのホクロがみょうに気にかかるんだ、ボク。

毎朝新聞の事件記者、安井。 ⑦
いろいろと情報はくれるんでうれしいんだけど、人相が悪いんだよね、この人。コワくって。

パブのマスター、石黒。 ⑧
マスターってのは、こうでなきゃいけない。チャラチャラした連中は、いらないんだ!!

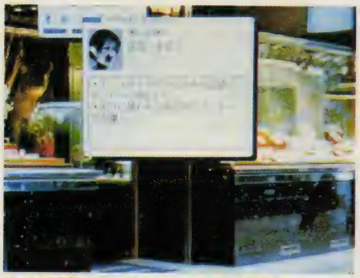
情報屋、サブ。 ⑨
たずねていっても、いないことがあるんだよなあ、この野郎は。それが困るんだ。

サブコマンド こいつあ、スグレモンだ!!



ゲームの途中で、どんな事件だったか忘れてしまったときに(そんなこと、あんのか？)使うとよい。意外に便利。

写真だって撮れるんだ。
デパートガールのかわいい娘とか、ナイト・ラウンジの美都子さんとかを撮ってみようぜ！

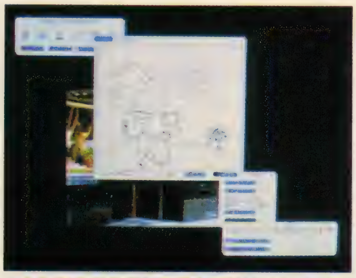


このサブコマンドこそ、本当に便利だ。
移動捜査を早めに終了させて、何度も、このサブコマンドを読んで推理しよう。

サブコマンドを、いかにうまく利用するかで、謎解きの正確さが変わってくる。

コマンド入力の〝思い出す〟と併用して、バシバシ使いまくろう。

ただ、マップの移動が進むにつれて情報量が変わってくるので、初めから使おうとはしないほうが、いいと思う。



こんなラクガキをして遊んではいけない。捜査をする段階で、重要だと思ったことは、キチンとメモしておこう。

でもって、ためしに軽く調査したろか!!

さて。

では、まず、どのシナリオにするかを考えよう。

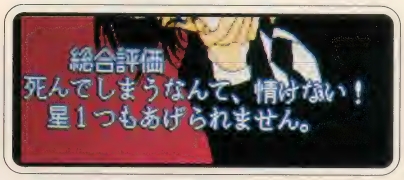
9本もあると、どれを選んでいいのか、優柔不断な私としては、ひじょうに困る。

ともかく、ポール・ニューマン主演の映画に〝動く標的〟というのがあることを思い出して、同じタイトルのシナリオを選んだ——。

げっ。

このシナリオだけは特別バージョンで、制限時間がないかわりに、ある場所に到着すると、島崎某というとんでもねーやつに殺されてしまうという。

だから、その前に、殺される場所と凶器を見つけ出さなければならないのだ。



探偵事務所は、まず安全だ。

だが、移動しないことには、捜査ができない。

よし、まず、いきつけの喫茶店〝ろここ〟に向かおう。

殺人鬼島崎が襲ってくるとしたら、神代の味方になっている〝ろここ〟ではないはずだ。

やっぱり、セーフ。

次は警察だ。

小野田に会って、話をする。

たいした情報は得られなかった。

さあ、これからが本番だあ。

港に出るか、空港か、ホテルか!?

私は、だれがなんといっても、いちおう、やっぱり、推理小説作家だ。

この私が、失敗するはずは——。

げ、げえええええ!!

殺されちまったよお！

内閣機密調査室ブルックリン暗闇指令からのメッセージだ！

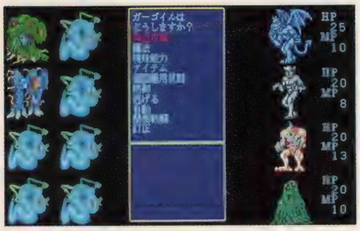
稲生探偵、き、君はなんということをしてくれたのだ。こともあろうに、推理作家が本業である君が、かくもカンタンに殺され、ゲームオーバーとなってしまうとは。あ～、情けない。医者の不養生とはいうけれど、探偵の不用心では話にならん。ただでさえ敵の多い内閣機密調査室の仕事。心してかかれい！　そして稲生探偵に注意。君の欠点はまず、美女に弱い。次に食い意地が張っている。2点に気をつけて、出直すべし。

ラストハルマゲドン CDスペシャル

ブレイングレイ CD 3 枚組8,800円(税別)

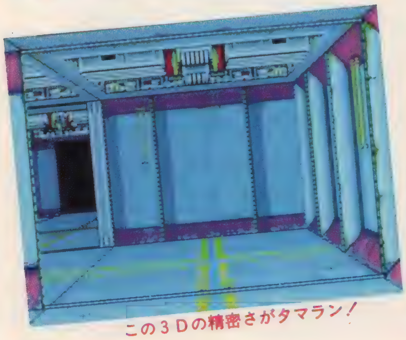
厚みは迫力!
でもセーブディスクが入れられないよう!

グラフィックもイイけど、音楽はもっとスゴイ!



石板のメッセージは、さすがにテキスト。

周囲のかざりが、またスゴクなってる。



この3Dの精密さがタマラン!

ついに出ちゃった掟破りの3枚組!

しばらく前からCD 2枚に収まらないかもしれない、とかいってたんだけど、まさか本当に3枚にして出すとは思わなかった。もちろん、その最大の理由は音声によるメッセージ。音声合成ではなく、声優を使って録音しておいたものを、シチュエーションにしたがって選択している。

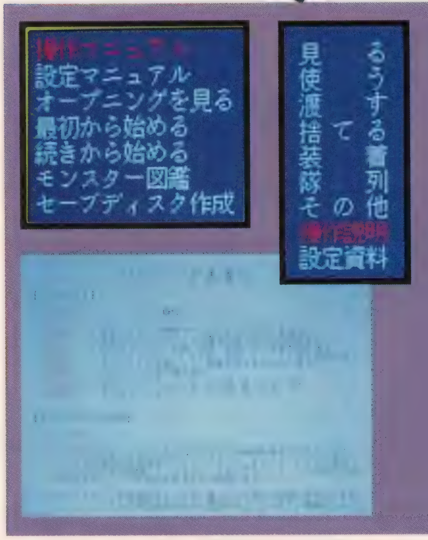
しかも、パーティー交替がある関係で、同じセリフでも別の声優によるものをいくつも用意しなければならなかったことが、音声データが膨大なものとなった原因なんだけど、それをあえてやってしまったわけだ。

考えようによってはひどく原始的な方法なんだけど、とにかく独特の雰囲気が楽しめる。なんていうか、ゲームとラジオドラマが合体しているような感覚っていうのが近いかな。とくにオープニングなんかはたっぷりとナレーションも入るので、パソコンっぽさがほとんどない。

圧巻はBGM。全編シンセサイザーによる演奏で、奥行き感とか広がりが、ぜんぜん違う! CDメディアならではの表現力で、これもパソコンゲームの感覚じゃない。クオリティが高すぎるっていうか、ゲームのBGMじゃなくてサントラのCDでもかけながらプレイしているみたい(あたりまえか! でも、すなおに感動しちまったい)。

かんじんのゲームのほうはというと、グラフィックはメチャすごい。モンスターはX68K版と同じだけど、マップキャラはまったく描き直されているし、イベントシーンも新しくなっているものがある。とくに気に入ったのがコールドスリープルームの3D。

ジョイパッドになったために、操作性も見直しを受けている。戦闘中は、直前の選択を覚えているので、ずっとスムーズにプレイできるようになった。全体的に、ややややさしい方向に振られたバランスとともに、ビッグゲームでありながらとっつきやすさは増している。

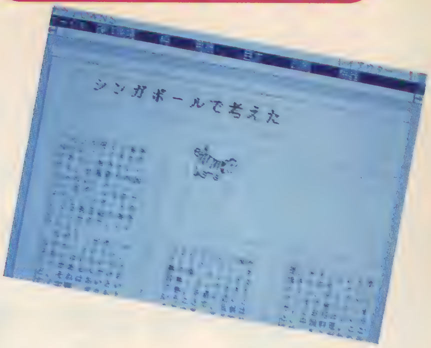


マニュアルはCDの中。

3枚組ということでコストがかさんだため、というわけでもないのだろうけど、付属のマニュアルは立ち上げ時の注意が書かれたものだけ。コマンドや背景の説明は、すべてソフトウェアの中に含まれている。ゲームを始める前にも、プレイ中にも参照することができる。イラストがなくなってしまったのは残念だけど、新しいメディアのソフトに触れているという感覚がウレシイわけです。

パーソナル・パブリッシング テラTOWNS

日本マイコン販売　32,000円（税別）



レイアウト指向

ワープロの『テラ』シリーズというと、PC-98やFMRでは有名なソフト。そのTOWNS版が、この『テラTOWNS』ということになりそうだけれど、今までの『テラ』シリーズとは、ちょっと違ったスペックを持つ。いってみれば流行のDTPライクなツール。文章を書くだけというより、文章のほかイラストなどを配置して、１つの文章を作る、といったソフトだ。

『テラTOWNS』は、まず「レイアウター」というのが動き出す。ここが、他のワープロソフトと違う点。文章やイラストなどのスペースをきちんと決めてから、文とか絵をかいていくわけだ。イキナリ仕事は進まないのである。

カタチが決まれば、たとえば文章を書くなら「文章エディター」へ、イラストなら「画像エディター」へと操作を移す。そのほか、「表エディター」というのもあって、これはいろんなサイズの罫線を使って複雑な表がカンタンに作れる。その代わり、文章を書く機能に欠けるので、項目を書こうと思うと、「文章エディター」との間を行ったり来たりしなければならず、けっこう忙しいし、メンドウだ。

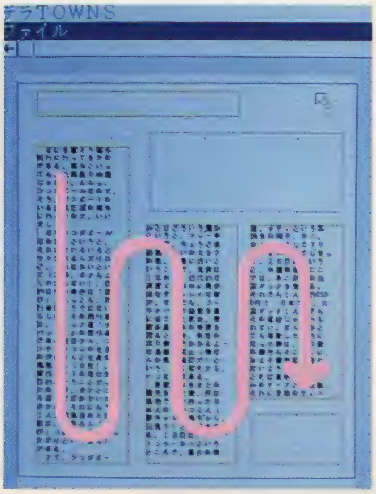
「文章エディター」では、かな漢字変換はTOWNSシステムソフトのOAK2というフロントプロセッサーを利用する。辞書ROMを内蔵しているわりには、変換スピードはあまり速くないし、キー操作も、慣れないうちはとまどうかも。ただし、MS-DOSのテキストファイルが利用できるので、他のソフトで作った文書を利用することもできる。

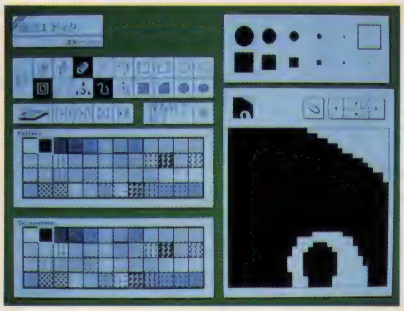
文字飾り関係は、網掛け、アンダーラインが７種。文字サイズが５種。おもしろいのは、書体も６種類用意されていることで、標準の明朝体のほか、ゴシック、教科書体、丸文字（／）などが選べる。これは、なかなか使える機能だ。

「画像エディター」は、モノクロのグラフィックツールとしては、かなり強力。毛筆というアイコンもあって、筆文字ふうのモノも書けるのは、ワープロらしい。サンプルデータも豊富だけれど、他のグラフィックツールとのデータ互換がないのは、ちょっと残念。

全体的には、でき上がった文書で勝負といったソフト。表現力はなかなかのモノだ。たんに文章を書くだけなら、MS-DOSエミュレーター上でFMR用のワープロソフトを使ったほうが手軽。これは、やっぱりDTPなのだ。

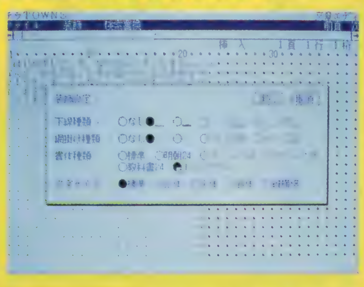
レイアウターで、文章枠や画像枠を配置。文章は枠単位で入力するわけだけれど、枠間整合の機能を使えば、他の枠へ文章を送ることができる（下）。



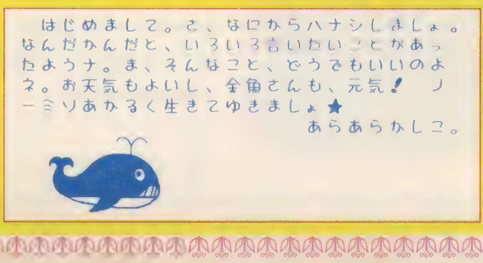


画像エディター。メニューと絵をかく画面は切り替え式。

丸文字も使えちゃう♡



標準（明朝）のほか、ゴシック、教科書体、丸文字が選べるのが特徴。丸文字は、第１水準だ、



、けとはいえ、漢字もあるのがウレシイ。ただし、プリントアウトのスピードは遅い。

プロフェッサーMの

楽しい世界征服

プロジェクトPCエンジン

なみだ！ 涙の最終回

このコーナーも今月でついに第10回を迎えるのじゃ。めでたいのう！ ROM子よHuよこれからも頼むぞ。めでたいついでに、プレゼントをドカーンと用意したぞい！ まっことワシは、太っ腹じゃのォー！

弁慶 —外伝—

サン電子　10月発売予定　価格未定

本格！時代RPG登場!!

名月や
京の五条の橋の上
化粧なおして
ワシを待つ男
——M

R／なぁにー！ それ？
M／これは短歌というものじゃ。
H／うへらへらぁ〜。
M／7月号のメガドラのページで、うろんうろんのヤツがなまいきに歌を詠んでおったが、ワシのほうがうまい！ しかも曲つきじゃ。ピー。
H／教授しゅごーいー！
R／でも名月って三日月のことなの？
M／も、もちろんじゃ……。というわけで、今月は『弁慶』の世界に侵入してみたゾ！ ピィーヒョロロピッピッ！
R／どうでもいいケド、その笛やめてぇ！
M／いかん。これをやめると、ジローに変身のチャンスを与えてしまう！
R／ついていけナイ……。
H／うへらへらぁ〜。
M／タイトルは弁慶だが、主人公は鬼若という好青年が戦うRPGじゃ。
R／えっ？ イイオトコ？
M／ワシといい勝負じゃ。
R／うそばっかし！
M／ときは鎌倉時代、突如魔界からの侵略が始まり、世間の人々は恐ろしい魔物に襲われだしたのじゃ。
R／それで、イイオトコの鬼若が魔物退治に出たワケね!?
M／そのとおり！ PCエンジン初の本格時代物のRPGじゃ！ 時代考証もしっかりしておるぞ！
H／日本全国酒飲み音頭。
M／あっそれ〜酒が飲める 酒が飲める 酒が飲めるぞー！ 何をやらす！
R／つまり日本全国を回って仲間を増やすと…！
M／その仲間のひとりが弁慶なのじゃ！ あ、それ。

物語の始まり！ 近くの村の少女おコトがさらわれてしまった。

主役

©本宮ひろし／本宮企画©SUNSOFT 1989

仲間を集めろ

鬼若の旅は続く！

R／ステータスや、コマンドが漢字で表示してあるのはうれしいわね／

M／〜すていたすやこまんどーで酒が飲めるぞー。酒が飲める飲めるぞー。

R／いいかげんにしなさい／

M／おっと。ああ助かったわい。沖縄まで歌いつくしてしまって、あとが続かなくて困っとったところじゃった／

H／どーん、どーん。

R／あとが続かなくなったら、やめればいいじゃないの／　RPGの場合は、セーブが問題になるケド……。

M／心配無用／　この『弁慶外伝』は、パスワードとバッテリーバックアップの2種類のシステムが可能じゃ。いつ、どこでやめても不安がない／

R／そうね、せっかく上げた経験値や、仲間をフイにしたくないものネ／

M／そうそう。その仲間たちも、至極頼もしい連中がそろっておるぞ／　鬼若を含めると4人のパーティーなのじゃが、いずれも勇猛果敢な猛者どもじゃ。

R／紅一点の沙夜香さんもがんばってるわね／

H／しゅごーい／

M／うむ。こやつらがおれば、世界征服などたやすいかも知れぬ……。しかし、こやつら、4人で同じ宿屋に泊ったりして、大丈夫なのかのう。何やら、いらぬ心配をしてしまうのー。

主な登場人物たち

弁慶

なんと精力的な顔じゃ。ワシが愛飲する宝仙堂のスッポン大王液のラベルにしてほしいのー。

伊勢三郎

こやつ、猛者という漢字そのものに似ておる。陸前のかすみ砦にいる最初の仲間じゃ。

沙夜香

この美しさが、ワシの心配のタネなのじゃ。主に法術を使い、戦いをサポートしてくれる。

迫りくる。魔界の侵略者

魔破羅邪	邪術師	ドクロ武者	外道坊	闇坊主
ゾンガー	カラス天狗	白虎	餓鬼	邪鬼

H／あへぇ〜／

M／現れおったな／　魔界の魑魅魍魎どもめ／　この世を侵略するというコンセプトは、われわれも同じじゃ。ここはひとつ手を結んで世界征服を……ぐえっ、な、何をする。

R／き、教授／　言葉が通じないみたい／

M／うむ。さすがバケモノじゃムリもない。

R／か、感心してる場合じゃないでしょ／　キャー／　あっち行ってあっち／

M／そ、そうか／　では魔物を退散させる法術を……。やや、巻物はどこじゃ？

R／どうしたの？

M／法術の巻物を落としたらしい／　うわっ、こ、これはいかん／　おたおたオタスケー。

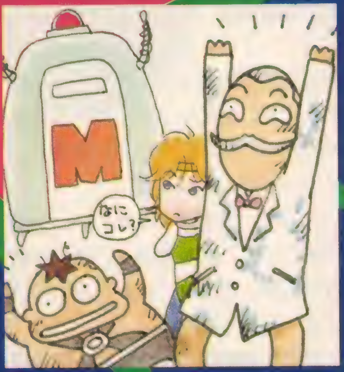
オマケ ベンケイシアター

♪うちら陽気な、かしまし娘(中略)、女3人そろったら、かしましいったらゆかいだね！

シュワ！ ジョワ！ ショワ！ シュワッ！ テェーイ！ 私は山賊兄弟の5番め山賊A(エース)！

ついに世界征服なるか!?

R／あぁひどいめにあった。アレ、教授何してるの?
M／フハハハハ！ 天才は転んでもタダでは起きん！
H／バンザイバンサーイ！
M／弁慶の世界に行って気がついたのじゃが、過去の世界に行って歴史を変えれば、世界征服もたやすい！
R／つまり、この機械は…。
M／さよう！ 何を隠そうタイムマシンじゃ！
H／しゅごーい！
R／で、いつの時代に行くの?
M／うむ！ いい質問じゃ。ワシはアダムとイブの時代に行こうと思う。
R／それで?
M／アダムをふい打ちして、ワシがイブちゃんと結婚するのじゃ！ そうすれば全世界の人間は、すべてワシの子孫というわけ！ 完璧な作戦じゃ。では出発するぞ！

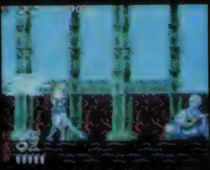


ヒットマンKの 最新ゲームを食らう！

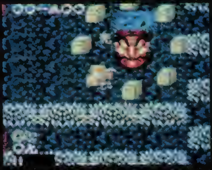
どうどうの最終回 源平討魔伝

ナムコ
発売日未定
価格未定

滅びし平氏のうらみ、わすれたわけではあるまいな。



墨絵のウサギや、カエルを飛ばして攻撃してくるびわ法師！ 不気味だ！



エンマ様の周りのつづらは、景清の運命を決める重要な箱だ！

竜の攻撃は、タイミングよく根気強くやる！ 倒せば千点が手に入る！

フッフフフ……。1か月のごぶさただった。教授は弁慶を仲間にして、はしゃいでいたようだが、弁慶は味方とは限らない。

私が紹介する『源平討魔伝』は、同じ鎌倉時代のゲームだが、主人公が平家の亡霊、景清(かげきよ)ときている。となれば必然的に敵は源氏ということで……、なんと弁慶が巨大な敵キャラとして現れるのだ！

向こうはRPGだが、こちらはアクションゲームだ。

最終目的は源 頼朝(みなもとのよりとも)を倒すことだが、途中で三種の神器を集めないと頼朝のいる鎌倉までたどり着けない。さらに途中で出現する敵、弁慶のでかいこと。しかも、鉄球を投げつけてくるヤツと鉄棒を振り回すヤツがいるときては、心してかからないと危険かも知れぬ。

ところで、M教授は怪しげなガラクタを作って完璧な作戦と豪語しとるが、困ったことに、大きな誤り「教授自らがアダムの子孫であること」に気がついていない。つまり、イブのダンナになろうとした瞬間に、教授も消えてしまうのだ！ フフフ、ま、おもしろいからほっとくことにして、……いや、私も同乗して見物してくるか……。では！

こいつが弁慶だ！ この巨大さは、宝仙堂のスッポン大王液を愛飲し続けた結果なのか!?

ご愛読に感謝する。サラバだ!!

©ナムコ ※画面はアーケード版のものです。

プロフェッサーMの PCエンジン目安箱

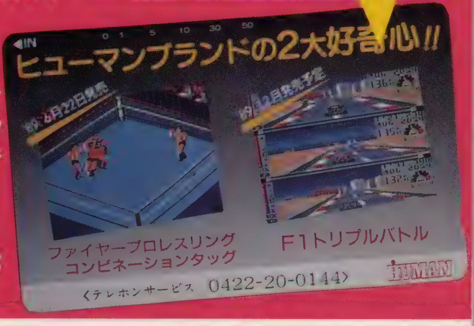
前代未聞のプレゼント大放出

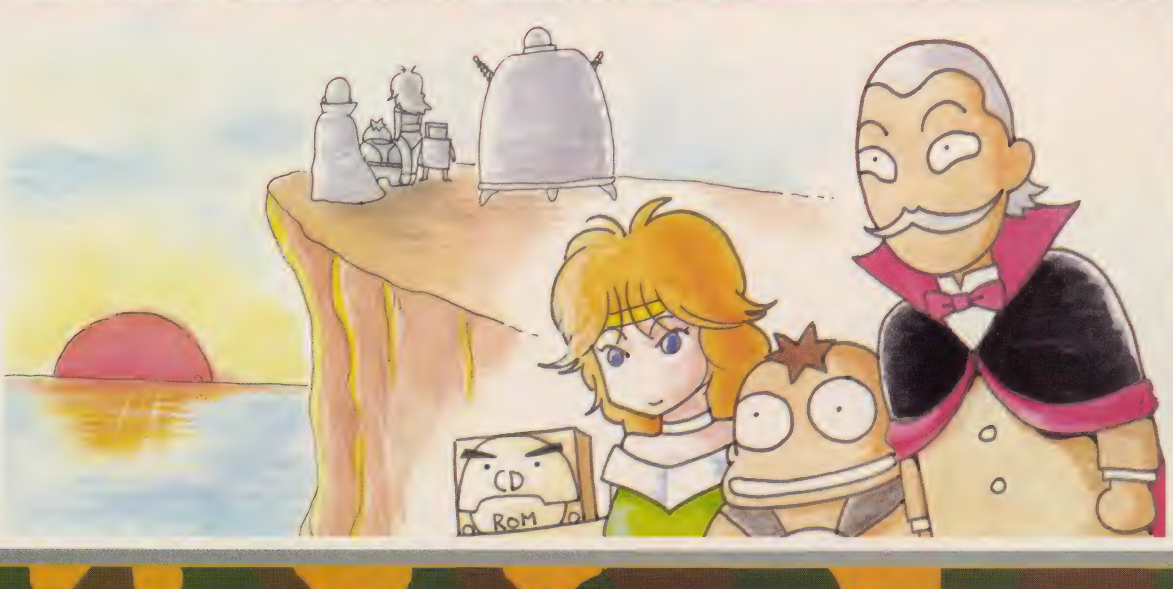
いたちのさいごっぺ

福袋10名様

M／さて、さっそくスイッチを入れてみようかのー／
R／待ってよー教授／　これこれ／
M／そうか、コロッと忘れておった。プロジェクトPCエンジン10回を記念して大プレゼントじゃ。
H／わーいわーい／
M／まずはこれ／　ダブルダンジョンのNCSさんのグッズが、ぎっしり詰まった福袋とは、これのことじゃ／
R／何が入ってるの？
M／それはナイショじゃ。バラしてしまっては福袋とはいわんわい……が、ちょっとだけならいいじゃろう／
R／わかった／　Tシャツでしょ／
M／ピンポンピンポンピンポーン／　ミツコー／　ただいまー／　何をやらす／　なんでわかったのじゃ？
R／さっき渡すときに見たの。
M／いやな娘になったものよのー。
R／そんなこというと、一緒にタイムマシンに乗ってあげない。
M／あーすまんすまん。ワシが悪かった。機嫌を直しておくれROM子ちゃんや／
K／怪しげな2人のプライベートを想像してしまうのは私だけだろうか。
H／あーやしーい、あーやしーい／
M／うるさい／　とにかくこの福袋を、10名様に進呈するのじゃ／　ガツン／
H／うぇーん／　ぶったぁ／
R／うるさい人たち／
M／今回はもう1つプレゼントがあるぞ／　ファイヤープロレスリングのヒューマンさんのテレホンカードじゃ／
H／わーいわーい／
M／ROM子に比べるとHuはまったく扱いやすいわい。
K／フフフのフ。
M／これは5名にプレゼントじゃ／
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル株新企画社ポプコム編集部プロジェクトPCエンジン係あてに、どんどん応募してほしい。
R／発表は、発送をもって代えさせていただくわネ／
M／さて、では出発しようかのー。読者諸君／　というわけで突然じゃが、しばらくの間プロジェクトPCエンジンはお休みじゃ／　命を大切にしろ／
R／ああーっ教授ー／　待ってぇ／

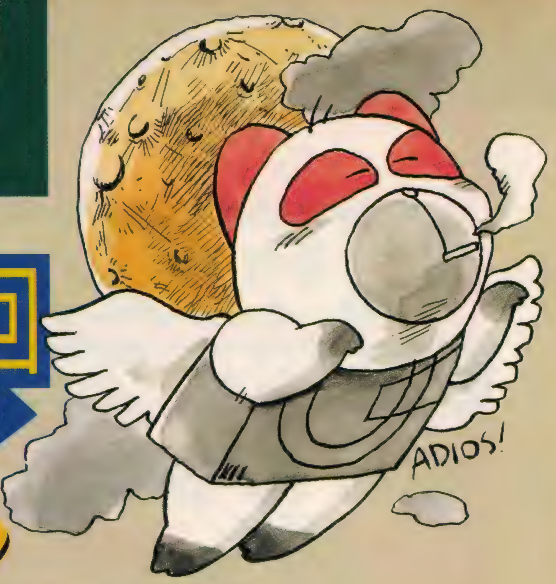
オリジナルテレカ 5名様





メガドライブ特捜隊 最終回

さよならうろんうろん



うりょりょりょ～ん。いよいよみんなともお別れのときがきたろ～ん。遠く離れて日本に1人。メガドライブもだいぶ浸透したみたい。そこでボクもちょっと休息のため生まれ故郷へ帰ることになった。では最後のお仕事ブロロロ～ン!!

フェリオス

うろろろ～ん!! 最後を飾るにふさわしくナムコの参入第1弾『フェリオス』の登場だろ～ん。サードパーティの中でも人気、実力ナンバー1のメーカー。心強い味方の登場で頼もしい限りだろ～ん。まさに鬼に金棒、ガボラにウランだろん。

さて、この『フェリオス』だけど、ゲーセンで人気のシューティングだったのだ。

ストーリーはギリシア神話をベースにしている。王国の女神アルテミスが怪物の大将・邪獣デュボンにかどわかされてしまうのだろ～ん。悲しや悲しや。これで終わったんじゃ話が続かないろ～ん。だれぞおる！ 女神を助け出せる強者はおらんかぁ？ いました。いました。その名は勇者アポロン!! 彼は天馬ペガサスにまたがると、デュボン打倒に出撃したのでしたろんろん。

ペガサスで飛行するアポロンが剣先から気合い弾を発射！ たろすけのごとく充てん期間が長ければ長いほど強力な弾が射てるんだろ～ん。

各面のおしまいには画面を圧倒するボスキャラがドロロロ～ン。各ボスもギリシア神話の味つけがされている。メデューサ、セイレン、ケルベロス……どいつもこいつも強敵ぞろい。でもご安心。捕まってるはずのアルテミスから敵の弱点に関するメッセージが届きますねんねん。オプションだってうろろ～んといっぱいどっちゃりあるから破壊力バツグングン。

＊　＊

短い間だったけど(全5回。『白獅子仮面』より短いろ～ん)応援ありがとう。またどこかで会えるかもネ!!

メデューサは、首が取れて攻撃してくるんだろ～ん。ああ！ やられちゃうろん。よーし、バリアビームで応戦だろ～ん！ くらえ、くらえ！

アンタイオスは、加藤精三サンの声がよく似合いそうだろ～ん！ こいつを倒すには、とにかく撃ちまくるのがいいんだろ～ん！

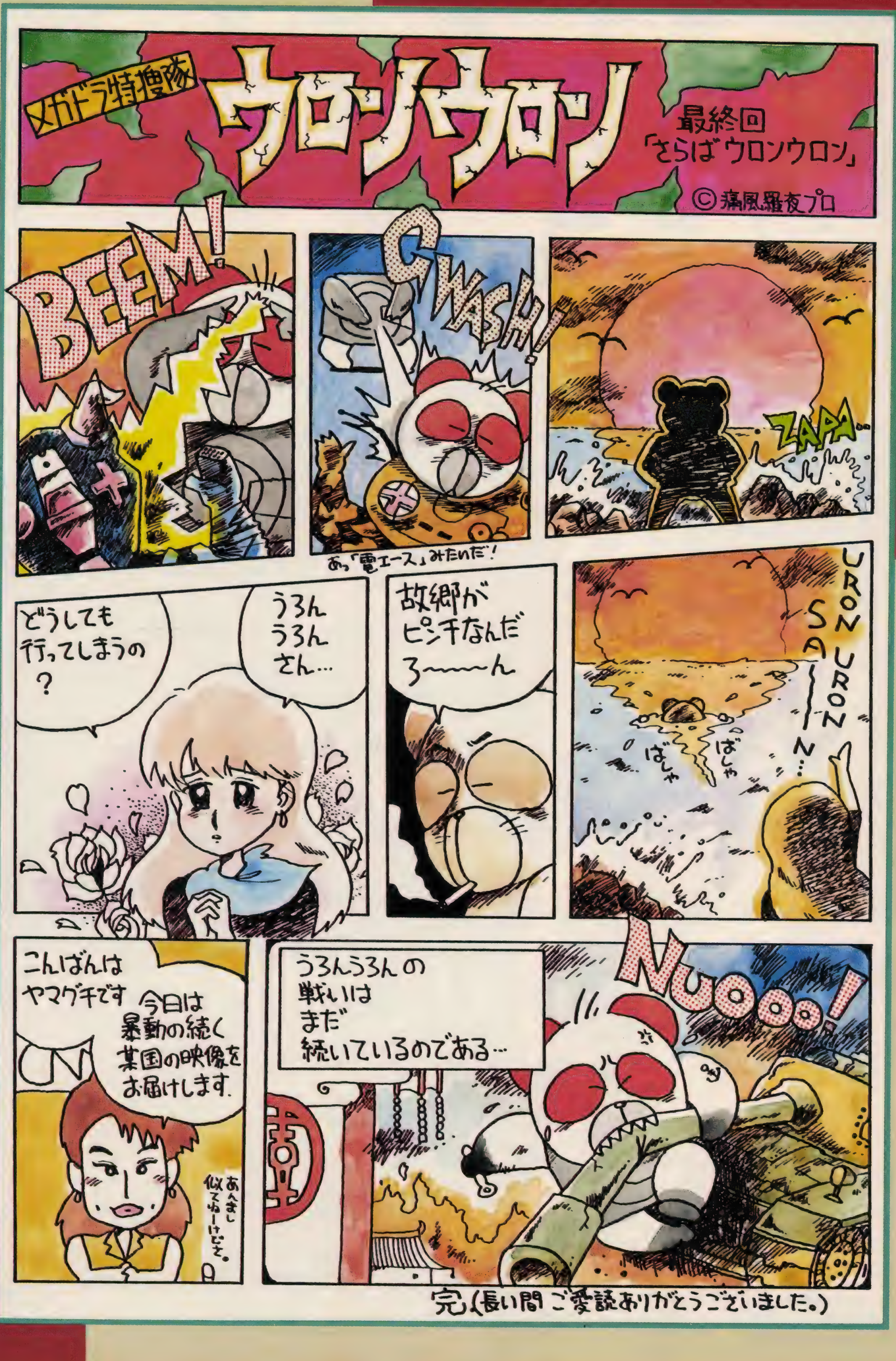
こいつはグライアイっていうんだろ～ん。けっこう強くてヒキョーな攻撃が得意なんだにゃあ。弱点は、まん中のブルーの部分なんだろんろん！

幸せな2人……こんなシーンを見ていると故郷に残してきた、ぱよんぱよんを思い出すにゃあ……！

ナムコ　発売日未定　価格未定

©㈱ナムコ

※画面はアーケード版のものです。


メガドラ特捜隊
ウロンウロン
最終回
「さらばウロンウロン」
©痛風羅夜プロ
BEEM!
GWASH!
ZAPA…
あっ「電エース」みたいだ!
どうしても
行ってしまうの
?
うろん
うろん
さん…
故郷が
ピンチなんだ
ろ〜〜〜ん
URON URON
SA———N…
ばしゃ
ばしゃ
こんばんは
ヤマグチです
今日は
暴動の続く
某国の映像を
お届けします
あんまし似てねーけどさ。
うろんうろんの
戦いは
まだ
続いているのである…
NUOoo!
完(長い間ご愛読ありがとうございました。)

小学館
ZAVAS
ポプコムが総力を結集して製作。RPGの歴史を変える超大作『サバッシュ』いよいよ君へ。
COMING SOON
X68000版
5インチ2HD3枚組　¥8,800(税別)
好評発売中
PC-9800 VM/VXシリーズ版
5インチ2HD2枚組(要RAM 384KB)¥8,800(税別)
8月下旬発売予定
RPGを知りつくしたポプコムだから、ここまでできた
●RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を収めた広大なマップ（なんと15,000画面を超える広さ）。
●次々と押しよせる多彩な敵キャラクター&モンスター軍団たち。
●奇想天外！　いたるところに隠されているあっと驚くトラップやアイテムの数々。
●とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。
好評発売中
PC-8801SRシリーズ対応
5インチ2D3枚組　¥7,800(税別)
お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で。
みんなに楽しい
POPCOM SOFT

〈戦い〉サバッシュの旅へ行け。

魔王ダルグに襲われたトマの村。
たったひとりの生き残り、マーディは復しゅうを神に誓った。
遊神ブートスの助けを借りて旅立った、
マーディと4人の仲間たち。
剣のプロフェッショナル、カーラマン、
巨漢闘士グレッシ、俊足ランナーのヒリンチ、
そして魔法使いの娘サージ。
対するダルグは150000をこえる軍勢で、
マーディを迎え撃つ。
マーディたちを支えるのは、5人の強固なきずなのみ。
いま、サバッシュ(戦い)の旅が始まる!

緊急ニュース
ポプコム読者諸君!!

これが「ポプ

うれしい企画がめじろおし 期待できる内容ばかりだ。

■誌上グラフィックギャラリー

有名ソフトハウスが、ポプコムのために最新のCGを描きおろし。いろんなCGを一挙に見せる誌上ギャラリーです。CGのデータディスクプレゼントもあるよ。

■最新ゲームを徹底レポート

より早く、より深く、より正確に、ゲームのホット情報から攻略法まで今まで以上に力を込めて徹底的に追求する。来月はワンダラーズ・フロム・イース、大戦略Ⅲ、ジェノサイド、デュエル、野球道2、ミスティ・ブルー、チャンピオンシップ・ゴルフ、ローグアライアンス…などの大作に迫る。

■談之助教授の美少女ゼミナール

いよいよ連載。ちょっぴりHなソフトを談之助が紹介しちゃう。

■パソコンゲーム考古学

パソコンソフトのルーツを探って、古いゲームを探検する。

■ソフトハウス就職情報

夢の職業であるプログラマーやデザイナー、シナリオライター…になる方法など、いろいろ教える。

10月号からの「ニュー・ポプコム」発売に向けて、現在、秘密裏に進行している「ポプコム改造計画」。これからポプコムがどう変わるのか。ポプコム愛読者のキミたちだけに、この壮大な計画の一部を紹介しよう。まず、本のサイズがぐんと大型化。表紙もいっそうカラフルに、カッコよく変身する。しかも、ポプコムの改造は外観ばかりではない。中身だってものすごい。かつてない新企画をゾクゾクと実現し、毎月毎月、豪華な付録つき。楽しいパソコン雑誌を目指して、一新するポプコムに期待してくれ!!

人気の連載もますますパワーアップ。

なんでもソフト探偵団(カラー版)、ハイテク機器おもしろグッズカタログ(カラー版)、アーケードゲーム徹底解剖、アミューズメントコーナー、ソフトハウス・エクスプレス、RPGよどこへ行く、モンスター紳士録、海外ソフトレビュー、コミック連載「新・サバッシュ」など

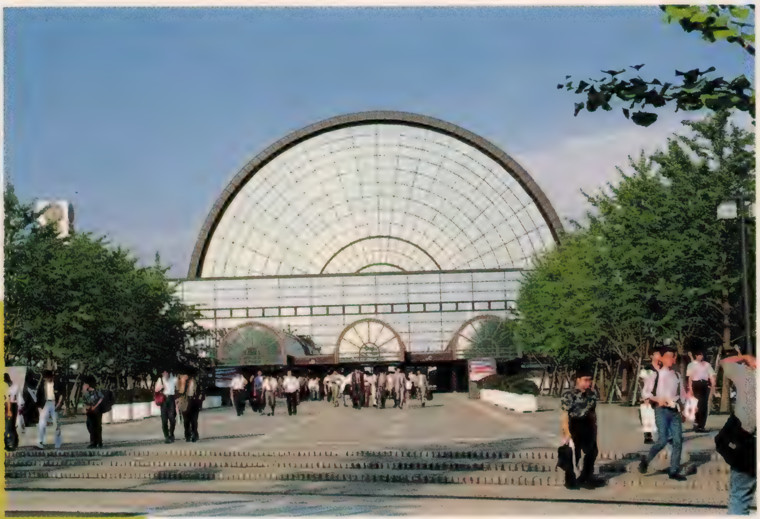
コム改造計画」だ。
ポプコムだけの豪華付録。
毎月毎月、見逃せないぞ。
10月号
❶らんま1/2BIGバラエティシール
フロッピィディスクシール(5インチ＆3.5インチ)、ビデオレーベル、
テレカサイズシール、らんまのイラスト入り特大シールだよ。
❷別冊付録「BURAI」
10月末に発売予定の超大作RPGを先取り
取材。いろんな秘密を教えます。
11月号
❶あっと驚く、秘密の超豪華付録!
その全貌は10月号で発表。乞うご期待!
❷CGディスクシール
読者に好評のCGディスクシールを毎月プレゼント。
❸別冊付録
来月からサイズが大きくなるポプコム。
本屋さんでまちがえないで買ってね。
10月号 9月8日ごろ発売予定 特別定価520円
(税込)

くるんまの I LOVE アーケードゲーム

キミはゲーセンに行ったら、100 円で何分ねばれる?

夏だ！ 海だ！ 山だ！ リゾートだ！ ビールがうみゃい！ 勉強も仕事も忘れて遊ぼうぜぃ。

大阪'89 アミューズメントマシンショー 開催



7月1日(土)～7月2日(日)
at インテックス大阪

大阪での開催はこれが初めて！

毎回東京で開催されているアミューズメント・ショーが、今年から大阪でも開催されることになった。大阪にあるアミューズメントマシン会社が、東京だとちょっと遠いので、あまり大阪のユーザーが来てくれなかったから、それなら近いとこでやっちゃおう！ ということが開催の理由のようだ。

これで、東京で行われる春と秋のショーとこの夏のショーを合わせると、年に3回行われることになる。参加したゲーム会社は東京のショーとほとんど同じだけど、ジェットコースターとかゴーカートなどを作っている、遊園地向けの乗り物会社などは、今回はあまり参加していなかった。

さて、では今回のショーではどんなゲームが出展されていたかご紹介しよう。

まず、大阪の会社からいこう。『アー

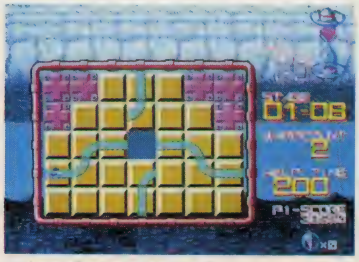
人気が高かった『ダートフォックス』。

ルタイプ』以後、あまりパッとしなかったアイレムが、またまたすごいシューティング・ゲームを出した。『ドラゴン・ブリード』という、竜の上に乗ったり降りたりしながら巨大な（本当に大きい）敵を倒していくシューティングゲームだ。ステージはちょっと『アールタイプ』に似ている。

で、新作ごとに違ったタイプのゲームを提供してくれるカプコンは、漫画家新谷かおるの原作『エリア88』をゲーム化した同タイトルのシューティング・ゲームを出展。武器商人たちを倒すために外人部隊の兵士たちが、スーパーウェポンを駆使して戦う、ウォー・シューティングだ。

DEの「シークレット・エージェント」。

背広姿の人が多かった気がする。


コナミの「キューブリック」。

シューティングが続くが、ニチブツ『ビッグ・ファイター』も同じ。ただこれは、マイキャラが戦闘機からロボットに自由自在に変形するのが特徴。

SNKは、アクションゲーム2つと野球ファンにはウレシイ、ベースボール・ゲーム『スーパー・チャンピオン・ベースボール』を出した。前作よりパワーアップしてるのでなかなかおもしろい。

お次はコナミだが、『テトリス』ブームを意識してかパズルゲームを出展してきた。これがあーた、けっこうおもろくて、一度やったらやめられまっシェンてなもんなのだ。だからして、あとのページでじっくり紹介するから、これは飛ばす。

んで、東京の会社ナムコは秋のショーに備えてか『ダートフォックス』イチオシで、あとは『ワールドスタジアム』のニューバージョンでお茶を濁している。セガもその点は似ていて、ゴルフ・ゲーム『スーパーマスターズ』とパズルゲーム『フラッシュポイント』ぐらいが新作として出されていた。でも、この『フラッシュ〜』は、『テトリス』と少し似ているからおもしろいけどね。

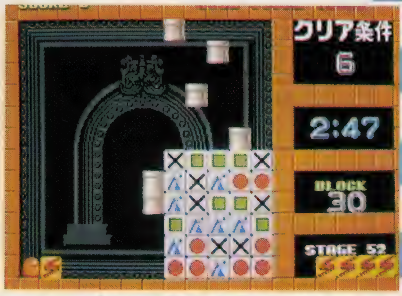
SNKの「ギャング・ウォーズ」。

SNKの野球ゲーム。けっこうシリアス。

会場は東京より豪華！

対するナムコの野球ゲームはこんな画面。

東京勢の中でがんばってた気がするのがタイトー。出展作品数が多かったからね。しかもよいゲームがあった。ハイスピード3Dシューティングの『ナイトストライカー』と、パズルゲーム『フリップル』の2つだ。



タイトーの「フリップル」。むずかしいぜェ。

アイレムの「ドラゴン・ブリード」。ハデッ。

で、最後になったけどデータイーストもよかった。地上だけでなく海や空中までもつき進むスパイ・アクションゲーム『シークレット・エージェント』だ。これもおもしろかったので、あとのページで紹介するぞ。

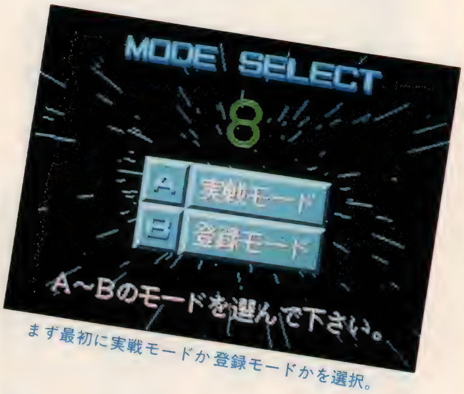
と、こんな作品が出展されていたワケだけが『テトリス』ブームのせいか、パズルゲームが多かった。

CUE BRICK

コナミ

またまた出たぞ！恐怖のドはまりゲームが

レバーで移動ブロックを決め、ボタンで移動。



まず最初に実戦モードか登録モードかを選択。

単純そーでムズカシイのだ

『テトリス』にはまってしまって、ついにはゲームボーイの対戦型まで買ってしまったというのに、またまたドはまりゲームが出ちゃった。こんないい方しちゃ悪いとは思うけど、もうちょっとあとに出してほしかった。だって、ゲーセン行ったら『テトリス』だけじゃなく『キューブリック』までにお金をつぎこまなくちゃなんないんだモン。お金がいくらあってもたりないよ～。だれか金くれ～。

と、見苦しいところをお見せしましたが、この『キューブリック』は思わずくるんまがこのように叫んでしまうような、とってもとってもにくったらしいドはまりゲームなのでありんす。どうやるかというと、四角いブロックの上にグニャグニャっとしたラインが描いてあって、その上にボールを転がしていくゲームなのだ。

なんだ簡単じゃない？　なんていわないで、ラインはグニャグニャしてるだけじゃなく、突然途中で切れてたり、通れないブロックがあったりするんだから。んで、切れてるところや通れないブロックを無理やり進もうとすると、ボールが爆発してアウトになっちゃう。

2ステージ進むとこの画面が現れる。ここで、自分の名前（3文字）とパスワードを入れると今度やるときは、死んだところから始められる。ただし、台の名前が違うとパスワードは使えない。

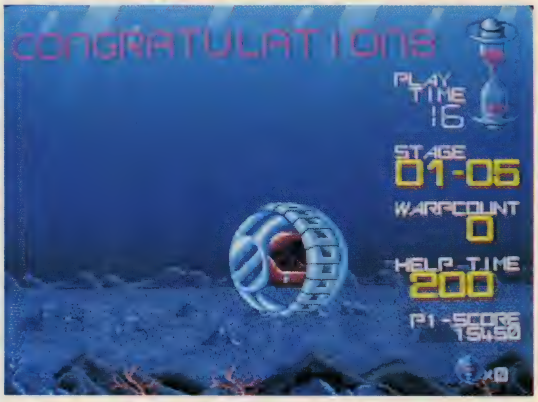
それに、すべて規定の時間内にやんなきゃなんないのだよ。

もちろん、これだけじゃゲームになんないよね。こっから先が本題なのだ。パズルゲームってことは、途中で切れてるラインは絶対にどっかのラインとつながっているハズだ。だから、それをすばやく見つけて、ブロックを移動させて（必ず1つか2つはブロックのあきスペースがある）ラインをつなげて、ボールを最後まで導くのだ。ボールが通ったラインはちゃんと消えていくから、ゴチャゴチャになることは絶対にない。

ラインをつなげるテクニックというのは、簡単なところで、空きブロックのそばにあるブロックを移動させるとラインがつながるっていうのと、ボー

※この画面は開発中のものです

ブロックは3回より1回だけ動かすほうが点が高い。



面クリすると「コングラッチュレーション」の文字が。

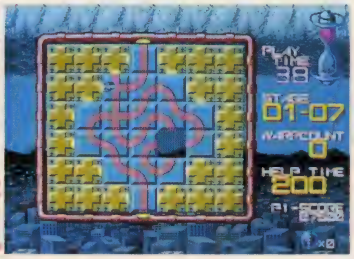
ルが今現在転がっているラインのブロックを、移動させるっていうのがある。むずかしいのはブロックを何回も移動させせなくちゃならないもの。ボールが移動するスピードは速くすることはできるが、遅くすることはできないので、ブロックを移す速さを上げなければならないからだ。これの場合、途中で何をどこに動かそうとしていたのか忘れちゃったりするからたいへん。

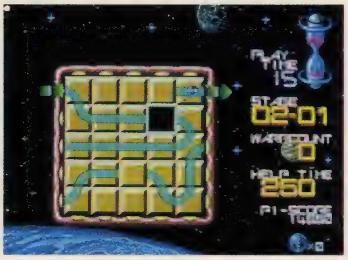
でも、とてもトロい人にはヘルプ・モードがあって、ヘルプ・ボタンを押すと200秒はボールが止まってくれる。ただし、これは一度使うと死ぬまでは二度と使えないのでおすすめできない。

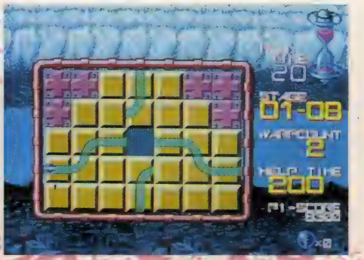
また、このゲームには画期的なシステムがついている。登録モードっちゅうのがそれで、２ステージ以上進んだ人には、自分の名前とパスワードを登録することができて、しかも、その名前とパスワードを次の日とか翌週とかに同じ台（違う台ではダメ。台ごとに名前があるのでそれを覚えておこう）に登録すると、前に死んだところから始められるっちゅうすごいものだ。

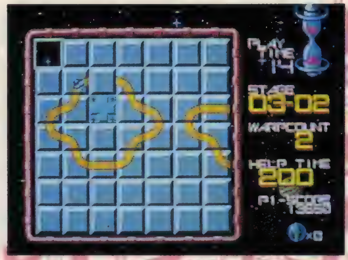
さあ、こんなお楽しみがついているんだから、いっちょやってみまへん？

こんなのはまだ序の口！
キューブリックの画面数は100以上



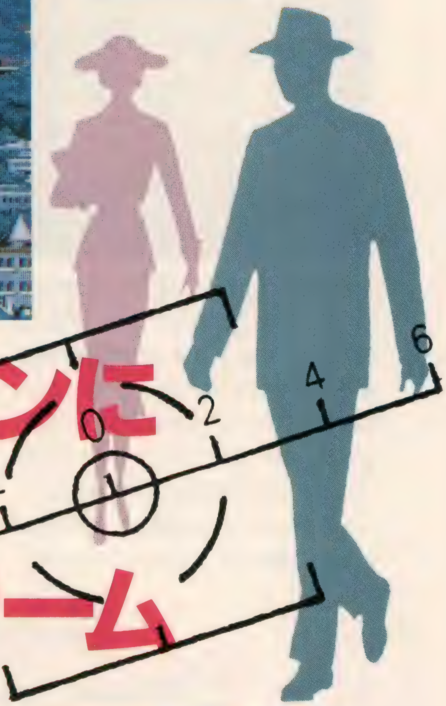






久々に登場！

データイースト



ハードボイルド・ファンにおススメするスパイアクションゲーム

ハードボイルドだど

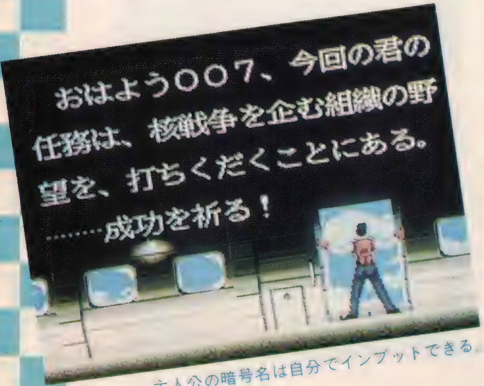
スパイ映画をまんまゲームにしたようなスパイ・アクションゲームが登場した。この、米国秘密情報部員ジョー・キクチが主人公の『シークレット・エージェント』がそれだ。

これは、世界征服のため核兵器を使って、最終戦争を企む悪の組織ダークスペクターをやっつけるため、海に潜ったり、地下に潜ったりしてつき進むゲームである。

主人公は最初、空中のヘリから飛び降り目的地へと進む（もちろんパラシュートをつけて）。で、こっからもう戦いが始まっていて、空から落ちながら敵と戦うハメになる（敵も落ちながら）。落ちながらの銃撃戦はなかなかシブイ。

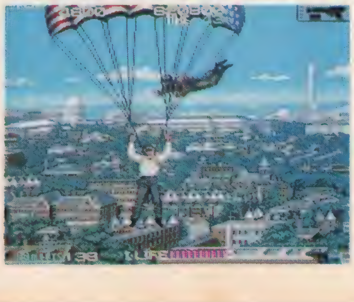
ちなみにここは攻略法がある。銃はダメージが大きいので、撃たれそうになったら、敵に体当たりをすること。

空中を落ちながら戦うってのも、なかなかいいよん。思わず、スカイダイビングをやりたくなっちゃうぐらいだ。



主人公の暗号名は自分でインプットできる。

パラシュートが開くと感動しちゃったりする。



ワラワラっという感じで敵が登場。

画面中敵キャラっていう場面がいくつも登場

で、地上にぶじに降りられても一難去ってまた一難。すぐに敵がワラワラ集まってくる。この敵の数がけっこうすごくて、画面にこぼれそうなくらいしょっぱなから出てくるのだ。

そこをクリアすると、今度は海中をダイビングのかっこうをして、サメや敵と戦いながら進まなきゃならない。ほんでもって、その次はバイクで走りながら敵のバイクと戦わされたりする。

アクション・ゲームって最近はギャングと戦ったりするのが多くて、しかもスラム街などの町を移動するのが多かった。でも、これは海など設定に趣向を凝らしているので「おっ今度は海だ」など楽しみながら、進んでいける。

ボスキャラなども大サメやトラ、巨人なども出てくるので、敵の攻撃パターンが極端に変わっていていい。

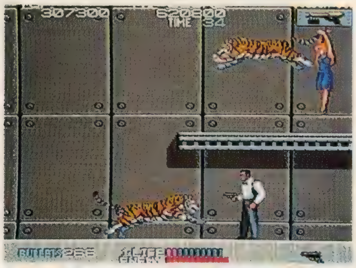
巨大タンカーが停泊している港でも戦う。

アイテムは、ライフ・アップのための「ドリンク」や制限時間を戻す「時計」、空中移動ができる「ジェット（空中用）」、水中移動ができる「ジェット（水中用）」などがある。そしてぜひとも取りたいのが「ゴールドガン」。部品を集めなければならないが、最強の武器なので敵を倒すにはいちばんだ。

で、他のステージはあっさり紹介したが、最終ステージはちょっとていねいに紹介しとこう。登場する敵は7ステージまでの全部のボスキャラ（このゲームは全部で8ステージ）。ボスを倒しながら核兵器の上に進んでいく。最後に8ステージのボスが登場するっていうのはあたりまえだが、ボスとマイキャラの間にバリヤーが張ってあって、しかもマイキャラの上から針天井が降りてくるってのは、チョットない。ここをクリアするにはとにかくバリアーを銃で撃って撃って撃ちまくることだ。

ボスのサメは何回も撃つと……。

ついにはこのようにボロボロになる。

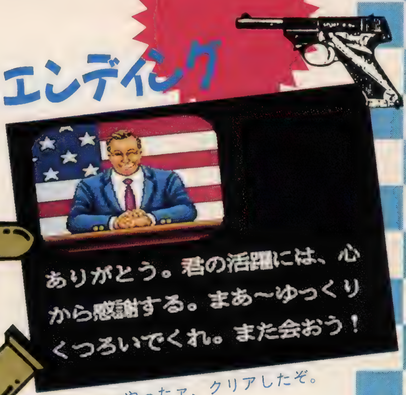


トラがボスのステージ。右の女性は仲間。

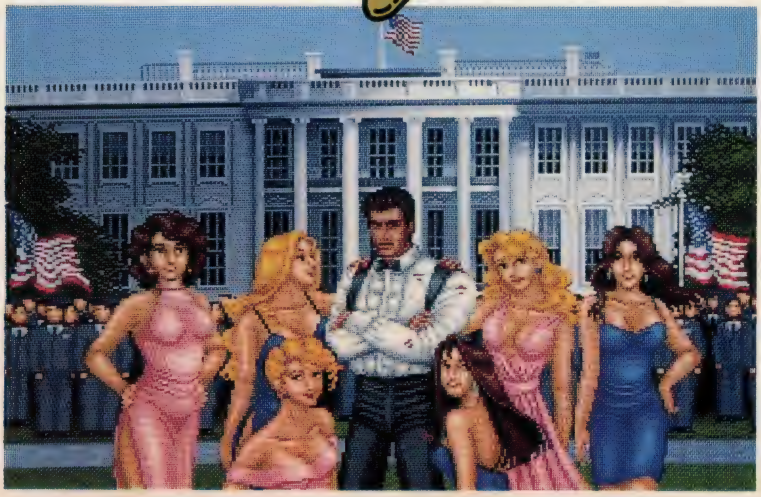
女の子と仲よくしようと思ってもダメだよ。

バイクでの戦闘がこれまた楽しい。

このバリアーを破壊するのだ。



いやったァ、クリアしたぞ。



女、女、女のエンディング。キミはどのコがタイプ？

こんぱち & マッド寿 + ゲーセン小僧タカハピ の

AV探検隊
夏休みSPECIAL第2弾
パソコンAV パワーアップ 大作戦

ヤッホー！　夏休みまっ盛り!!　読者のみなさん、いかがおすごしかな？　今月のAV探検隊は、パソコンのAVパワーアップにチャレンジしてみた。AV時代の今、パソコンだってAVしたい。というわけで、今月もスタート!!

究極とは!?

パソコンで、ゲームをプレイしていて、「もっと大きくて、迫力のある画面でやりたい」とか、「もっとイイ音質で臨場感をアップしたい」とか思ったことはないかな？　きっとあるよね！

ポプコム編集部でも、マッド寿やゲーセン小僧タカハピといった、〝画″や〝音″にうるさい連中が、日夜、編集部のパソコンのAV化をはかっている。

今回のAV探検隊は、そんな日ごろの研究の成果（というほど大ゲサなもんでもないか）を見てもらおうと思う。前半は、シャープさんの全面協力で実現した、〝究極のパソコン・AVシステム″、後半は〝家庭で簡単にできるパソコンAV化″なのだ。

さて、究極のパソコンAVシステムだ。上の写真を見てほしい。どうです、ドデカイでしょう。これが、マッド寿のマッドな発案から生まれた、X68000＋100インチモニターシステムで、『アフバナ』をやっているところだ。市販されているモニターのなかでも、最大級の100インチモニターに、カラーイメージユニットを使って、X68000を接続。サウンド面も、サラウンド・プロ・ロジック搭載のAVアンプと、ハイグレードなスピーカー6発で、ガッチリ固めてある。まさに究極だね。見た目もスゴイけど、実際にゲームをやってみると、さらにスゴイ。ほとんど、〝ゲーム酔い″の世界だ！

ズーム機能で30インチから100インチまでOKのプロジェクター

今回使用したプロジェクターは、液晶ビジョン仕様の、XV-100Z（標準価格／485,000円）だ。これまで、ビデオプロジェクターは、ブラウン管を使った投影方式のために、大がかりな設置工事や、色調整のむずかしさから、かなりのAVマニア以外には、敬遠されてきた。しかし、このXV-100Zは、液晶ビジョン・タイプで、フォーカスと高さの調整のみでOK。しかも液晶だから、画面の大きさは30〜100インチまで自由自在という、スグレモノなのだ。

カラーイメージユニットで、X68Kと接続

パソコンも今やAV時代だっ!!

見よ！　このド迫力!!　百戦練磨のゲーセン小僧タカハピもタジタジの、モンスターシステムだっ!!

100インチのド迫力スクリーンだっ!!

100インチのスクリーンは、電動スクリーンXU-EM100(標準価格／370,000円)とAVシステムラックTT-101シリーズ(標準価格／280,000円)をセットアップしたものだ。電動スクリーンは、リモコンひとつで上げ下げできて、オシャレな家具としても使えるAVシステムラックと組み合わせると、ムダなスペースを節約できる。

フロント・スピーカーは、トールボーイスピーカーAN-SP210(標準価格／220,000円)とAN-SP220(標準価格／120,000円)を使用した。

電動スクリーンは、リモコンで上げ下げ自在。

スクリーンを上げると、シャレたラックが現れる。

しびれるサウンド！　擬似サラウンドシステム

100インチの映像に負けない、ステキなサウンドを体験させてくれたのは、ドルビーサラウンド・プロ・ロジックを搭載したAVアンプTU-AM1(標準価格／108,000円)だ。メイン(145W+145W)、リア(40W+40W)、センター50Wのハイパワーに加えて、AVセレクター機能もついているのがニクイ。

リア・スピーカーは、AN-SP100(標準価格／38,800円)だ。

広々とした視聴覚室に広がるハイパワーサウンド。

小さいながら、よく鳴る、サラウンドリアスピーカー。

ゲーセン小僧タカハピの100インチ体験コラム
「ゲームが俺を呼んでいる」

100インチ『アフバナ』にクラクラだぜっ！

※衣装協力／リアルマッコイ☎03-793-1893

ついに日ごろの鍛錬の成果を試すときがやってきたぜ。オレ、たかはぴは、X68000版『アフターバーナー』による、実戦を想定したシャープとの合同演習「チームスピリット68K」（ウソ）に参加、ゲーマーの限界に挑戦した。

研究所ビルの1室には、100インチの巨大なスクリーン、音響効果はサラウンドが装備。ホントにこれで『アフ・バナ』をプレイするのか？　オレは岡本画伯なる人物から借りた米軍仕様のヘルメットと皮ジャンを装着し、「サイバースティック」を握りしめた。100インチのスクリーンでプレイする『アフバナ』はサスガに強烈で、宙返りしたときなどは、頭がへんになりそうだった。体感スピードはふつうの15型ディスプレイの約7倍（当社比）、スゲェ。

うなりを上げて迫る敵機を撃ち落としまくるタカハピ。これはもう、実戦だ！

スペースハリアーもプレイしてみた。デカキャラはマジにデカイぜっ!!

ご家庭で簡単にできるパソコンAV化メニュー

ヘビー・デューティーな、Be SIDE 77G（標準価格／18,000円）を88にセット。

小さなボディに似合わぬパワフルサウンド

アクティブ・スピーカーをセッティングした場合

さて、"究極のパソコンAVシステム"に続いては、実践編"ご家庭で簡単にできるパソコンAV化メニュー"にいってみよう。

まず最初は、サウンド強化の初級クラス。小型アクティブ・スピーカーと、パソコンの組み合わせだ。

アクティブ・スピーカーというのは、ウォークマンやディスクマンなど、低出力の再生機用でパワーアンプを内蔵したスピーカーだ。読者のみんなのなかにも、持っている人がけっこういると思う。

小型で軽量、しかも電源は電池でOKだから、どんな場所にもセッティングできちゃう。接続も、パソコンのヘッドホン用端子に、ジャックを差し込むだけだから、とっても簡単だ。値段は1万円以下からあるので手ごろ。

ヘッドホン端子に接続するのだ。

かんじんの"音"だが、コンパクトなボディに似合わぬ、パワフルなサウンドが楽しめる。今回、撮影用に借りた、ソニーのBe SIDE 77Gも、安定した中低音で、タイトに鳴ってくれた。

イコライザーでサウンドメイキングも思いのまま

ミニコンポをセッティングした場合

人気急上昇中のミニコンポ、ソニーPiメン（標準価格／110000円）をセット。

今の中・高校生読者のみんなは、きっとラジカセやボックスタイプのラジカセコンポ、ミニコンポといったオーディオ機器の1台くらいは、持っているんじゃないかな？　やっぱり音楽のない毎日なんて、考えられないからね。そんな手持ちのオーディオセットを使って、パソコンのサウンドが簡単にパワーアップできる。セッティングは単純明解。まず、オーディオ用のピンジャックコードを2本用意する。それをパソコンの外部（オーディオ）出力端子に接続。もう片方をオーディオアンプの外部入力端子へ。これだけでOK。あとは、アンプのセレクターを外部入力にして、ふだん、音楽を聞くときと同じように操作する。

イコライザー付きの機種ならば、自分好みのサウンドメイキングができる。中音をやや抑えて、低音を上げてやると、迫力があるサウンドになると思うよ。

パソコンAV化メニュー

AV探検隊おすすめの各社人気のミニコンポ

上の記事を読んで、この夏、ミニコンポを買いたくなった人のために、10万円台の各社人気の商品を紹介／　いい音を捜してくれ。

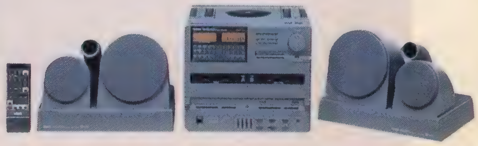
パイオニア／Private

Private　A3（標準価格／149,800円）
中森明菜CFでおなじみの、パイオニアPrivateシリーズ。ツインCDとツイン録再デッキの組み合わせによる、3種類の便利な編集機能〝トリプル・オートシクロエディティングシステム〟を搭載している。

松下電器／INTELLIGENT COMPO

INTELLIGENT COMPO CD470（標準価格／120,000円）
入力のソースをはじめ、音量、操作内容、サラウンド表示、5モードのスペアナなど、さまざまな情報が、ひと目でわかる〝オーロラディスプレイ〟がウリ。

ヤマハ／TIFFANY EXCELENCE



AST-C30（標準小売価格／178,000円）
これまでのミニコンポでは考えられなかった、斬新なフォルムで、ひときわ注目を集めている、TIFFANY EXCELENCEシリーズ。音をニゴらせる原因となるひずみを、極力抑えたエアウーファー・サウンドが新しい。

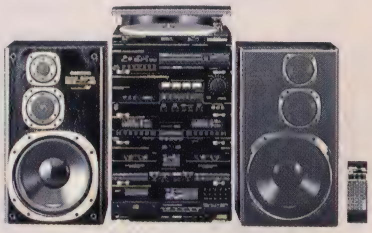
KENWOOD／Uシリーズ

U-90AV（標準価格／72,800円）
今、流行のきざしをみせている〝デスク・トップ〟タイプのミニコンポ。シンプルで、コンパクトなフォルムが、とってもオシャレ。3系統のデジタル・サラウンド機能を内蔵していて、ソースに合わせた音作りができる。

日本ビクター／Creation

DC-V1（標準価格／99,500円）
クラス最大級、120Wの大パワーと大型3ウェイスピーカーがくり出すパワフルなサウンドが魅力。全ソースの最大ピークレベルを、自動検出して、最適の録音レベルを自動設定する、D.D.R.P.で、編集録音もラクラク。

オンキョー／Radian



Radian F3（標準価格／155,900円）
〝ナンノのコンポ〟、ラディアンシリーズの中級機種。目玉は、224枚分のCDオリジナルメニューを記憶して、与えられたパーソナルメニューどおりに演奏する、CDトリプルファイルだ。

やっぱり大きいことはいいことだ!!

大画面モニターをセットした場合

一時期、AV製品の小型化が進んだことがあったが、最近ではまた、大型指向になってきているようだ。今年の夏のボーナス商戦では、「大きいことはいいことだ!!」とばかり、21インチ以上の大型モニターが、バカ売れしているらしい。

パソコンのディスプレイだって、大きいほうがイイ!!　15インチモニターで、チマチマやるよりも、ドーンと大きな29インチモニターで、豪快にプレイするほうが、グッと気合いが入るハズ。

というワケで、29インチモニターをパソコンにつないでみた。近ごろは、大型のAVテレビモニターでも、RGB端子が装備されたものが、発売され始めて、接続がラクになった。あとこれに、水平走査周波数15〜34KHzまで連続自動追従可能な、マルチスキャン機能付きであれば、完璧。ほとんどの機種のパソコンに一発接続が可能だ。

完全AV仕様のソニーKV－29FV1（標準価格 204400円）でヴァリスIIをプレイしてみた。

RGB端子付きモニターなら、コネクションケーブルで、直接接続できる。

これから買うなら大画面!! AV探検隊おすすめの大型モニター

学生の読者の人には、大型モニターは予算的にチョット、きついかな？　だけど今は、ボーナスが出たばっかり、お父さん、お母さんにゴマスリスリで、ガンバッテみてはどうかな……。

シャープ／CU-21CD, CZ-6TV-GY

21インチカラーディスプレイ（標準価格／139，800円）とRGBシステムチューナー（標準価格／33，100円）。パソコン周辺機器ながら、ワイドスイッチ（ゲームなどが、画面いっぱいのサイズで楽しめる）装備で、AVモニターなみの大迫力を味わえる。

NEC／PC-TV472

マルチシンク機能で、多彩なメディアに対応できるのが魅力の、21インチカラーディスプレイテレビPC-TV472（標準価格／184,000円）。

ソニー／GVM-2100

21インチのマルチスキャンモニターGVM-2100（標準価格／240,000円）は、720×480ドットの高解像度。これなら、コンピュータグラフィックスにも十分対応できる。

※表示価格は、すべて税別。

どうせやるなら、ここまでそろえたい!!

サウンドを体で感じるボディソニックシステム

と、ここまでパソコンのAVパワーアップ作戦を展開してきたわけだけど、いかがだったかな?

最後の、このコラムでは、ちょっとゼイタクな、〝チェアータイプボディソニックシステム〟を紹介しよう。

〝ボディソニック〟とは、体感音響システムのことだ。本体にドライバーユニット（振動部）を内蔵していて、重低音振動が直接身体に伝わるようになっている。これを装着すると、ゲーセンなみとはいかないまでも、相当リアルな、パソコンゲーム体験をすることができるハズ!!

サラウンドチェアBSS-AV 7（標準価格／64,500円）
重低音のきいた、サラウンドサウンドを体感できる。

5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO

ハイテク地獄耳

その昔、オジサンのおばあちゃんの家にあった「りんご追分」という歌を、手回しの蓄音機で聞いたことがある。美空ひばりはべつに好きではなかったけれど、レコードのカスッ、カスッという回転の雑音と、あのビブラートがみょうによくマッチしていたような気がする。そういう意味では、明菜の声はCDによくマッチするのであり、マッチにはマッチしないということなのだ(何をいっているのかわからなくなってしまった！)。ともかく、ハイテクにはあまりなじまない1人の大歌手が死んでしまい、これからはデジタル音が似合う歌手がますます栄えることになるだろう。

ラップトップ全盛！　パソコン&ワープロ

日本人が小型化を好きなのは、まだ欧米人の大きな体に対するコンプレックスがあるからなのではないだろうか？　千代の富士が小錦を投げ飛ばしたり、日本のラグビーがスコットランドに勝つと、大喜びするのと同じかもしれない。そんなわけで、小さくなったパソコンやワープロを、飛行機や新幹線の中で使う人が珍しくなくなった。たんに仕事が好きなだけかもしれないけれど。

ブック型パソコン
Dyna Book

¥198,000(税別)
㈱東芝
TEL.03-457-2100

セイコーエプソンが〝ノートサイズ〟のパソコンを発表したと思ったら、今度は〝ブック型〟パソコンの発売だ。A4判ファイルサイズで厚さは4.4cm、重さ2.7kgと小型で軽量。厚さ1.75cmという薄型の3.5インチフロッピーディスクドライブ付き。東芝のラップトップパソコンJ-3100シリーズとソフトの互換性を持ち、周辺機器もそのまま使える。

CPUは16ビットの80C86（約10MHz）を使っている。標準メモリーは1.5Mバイトを持っていて、このうち896Kバイトはハードディスクとしても使うことができるので、高速処理が可能だ。さらに別売のICカード形の増設メモリーを追加すれば、最大3.5Mバイトまで増やせる。

スイッチを入れると、操作メニューを日本語で表示する機能を持ったので、初心者でも使いやすい。またスイッチを切っても、次にスイッチを入れたとき、もとの画面がパッと出てくるレジューム機能というものを持っている。

ディスプレイはELバックライト付き液晶を採用していて、暗い場所でも見やすい。

サイズ：310×254×44mm
重量：2.7kg

A4サイズでオールインワン
FW-U1S50

¥188,000(税別)
松下電器産業㈱
TEL.06-908-1151

A4ファイルサイズなのに、AC電源を使ったときにはバックライトに、DC電源時には反射型になる40字×20行表示の新開発2ウェイ液晶画面、薄型48ドットB4プリンター、3.5インチFDDを搭載した本格派ワープロだ。はがき～B4まで高品位の48ドットで印字する。

日／週／月の予定を選ぶことができ、アラーム設定やリフィルサイズへの印字ができるスケジューラ機能を持つ。作成中の文書に関係なく、最大50件のメモが入力でき、その検索や並べ替え、

文書への挿入も可能だ。ほかに、住所録、英文ワープロ、グラフソフトなどの機能を使うことができる。

サイズ：309×250×60mm
重量：3.1kg
基本辞書：58,800語以上
内部記憶：A4約5ページ
外部記憶：A4約160ページ

コントラストがクッキリのワープロ
書院WD-A330
¥185,000(税別)
書院WD-A300
¥165,000(税別)
シャープ(株)
TEL.03-260-1161

「WD-A330」は、見やすい640×400ドットのフルサイズで、コントラストがクッキリしたバックライト付き白液晶ディスプレイを持つ。長い時間、文書作りに取り組んでも目が疲れにくい。

表示文字も大きめの24ドットで、16／8ドットと切り換えができる。細かい部分の確認からレイアウトの確認まで、便利な表示画面を実現した。

プリンターは、サーマルタイプで最も速い50文字／秒を実現した。52×52ドットと48×48ドットの文字を目的に合わせて使い分けることができるほか、合わせて10種類のいろいろなサイズの文字が使える。

電子手帳の住所録・スケジュール・メモのデータを直接受信できる。

初めての人でもワープロの基本操作が練習できるレッスン機能を装備した。「転居通知」を例題にして画面に操作方法を表示するため、キーボードにも早く慣れ、上達できる。

「WD-A300」は「WD-A330」と同サイズで機能も同じだが、ディスプレイはバックライト付きのブルーモード液晶を採用している。

サイズ：365×387×96mm
重量：6.3kg
内部記憶：A4標準原稿20枚（約2万字）
辞書：約13万語

大きな白液晶画面を持つワープロ
ワードバンクLQX
¥198,000(税別)
セイコーエプソン(株)
TEL.0266-58-1705

見やすく目にやさしいバックライト付きの白液晶画面を持った。白い紙に書き込んでいくのと同じ感覚で文書を作ることができる。45文字×20行を表示し、縮小モードは90文字×38行を表示するので、画面の上で文章や図形を確認しながら入力したり編集、校正することが簡単だ。

48ドットのきれいな印字で、ひらがなも、画数の多い漢字も、図形の細かい部分もきれいにプリントできる。また、毛筆書体や教科書体、ゴシック体などいろいろなフォントカードを使うことにより、いろいろな文字の入った変化に富んだ文書が作れる。

操作しているときに疑問が起こったとき、それをすぐ解決してくれるHELP機能を持った。いちいちマニュアルを開かなくても、説明キーを押せば操作方法がたちまち画面に出る。

写真やイラストを読み込める「イメージリーダ4」(¥32,800)や、イラスト作成を簡単にする「マウスセット」(¥15,000)、パソコン通信ができる「通信セット」(¥15,000) などのオプション機器も豊富だ。

サイズ：374×370×112mm
重量：約6.5kg

ペン型ワープロ第2弾
ワードバンク-Pen2
¥24,800(税別)
セイコーエプソン(株)
TEL.0266-58-1705

昨年発売した手書きで漢字が入力できるペン型ワープロ「ワードバンク-Pen」の第2弾。プリンター部の改良により軽く紙面に押し当てるだけでスムーズに印字できるようになった。また、充電が可能なニッカド単4電池が使えるようになったので経済的だ。外字登録もこれまでの1字だけから10字に増えている。印字開始文字を指定することにより、行の先頭からだけでなく、途中からでも印字できるようになったので、求める部分だけ選択して印字できるようになった。

オプションのインクリボンも従来のカラー5色に、パステルカラー5色と蛍光色3色を加えて13色となり、より楽しい表現ができる。

サイズ：51×32×163mm
重量：約200g

内部容量：A4で7.5ページ(12,000文字分)
辞書：約13万語

時計はカチカチからフカカチへ

時計はカチカチと思ったら、今はフカカチ(付加価値)というのだそうだ。たんに時刻を見るだけではなく、いろいろな情報が得られたり、楽しませてくれるようになっている。ちょっと前まで、時計はそれだけで貴重品で、やたらと買えるものではなかったのに、ありふれたものになったら別の価値をつけなければならなくなった。時計にとって幸せなことなのか、不幸なことなのか？　時計を見ながらときの流れを考えてしまう。

天気予報や高度・水深をお知らせ
BM-100WJ

¥9,800(税別)
カシオ計算機㈱
TEL.03-347-4830

半導体圧力センサーで計測した気圧データをもとに天気の傾向を予測できるセンサーウォッチ。18時間（3時間おき計7回）分の気圧データを自動的に計測・記憶する。計測したデータは、グラフィック表示でわかりやすく示され、気圧変化の傾向と変化量を知ることができる。気圧が上がる方向にあるなら、天気はよくなるほうに向かっており、逆に下がる方向にあれば悪くなる方向に向かっているというふうにわかる。

また、気圧センサーで計測した気圧データをもとに、高度と水深を知ることができる高度計と水深計の機能も持っている。海面より高くなるにつれ、気圧は低くなるので、気圧を計った地点からのおおよその相対高度を知ることができるわけだ。また、水の中では深くなるほど水圧が高くなるので、それを計れば深さがわかる。最高の高度や水深を記憶するメモリーや、事前にセットした高さや水深になるとブザーが知らせるアラーム機能を持っている。夏休みのアウトドアのレジャーやスポーツに最適のウォッチだ。

音声で天気を予報する時計
スカイタワー

¥10,000(税別)
積水化学工業㈱
TEL.06-365-4130

気圧センサーで気圧の変化をキャッチし、約8時間後の半径20km以内の局地天気予測を声とLEDランプの点滅で表示する。野外レジャー、健康管理、洗濯など家事の目安にうってつけだ。また、音声時計にアラーム機能がプラスされているので、目覚ましとしても利用できる。

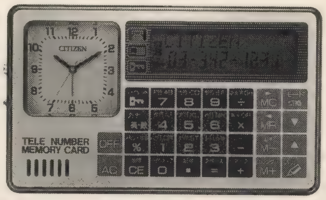
音声合成技術を使っているので、テープのような音質劣化がなく、いつまでも美しい声でメッセージが聞ける。ボリュームも〝高〟と〝低〟の2段階切り換えが可能。乾電池式なのでコードはいらない。

サイズ：157×122×54mm
重量：340g
電源：単3形乾電池×2個

アナログ時計入り
テレナンバーメモリーカード

¥6,000(税別)
シチズン商事㈱
TEL.03-342-1231

電話帳、スケジュール管理、計算、時計と1台で4役をこなすカードサイズクロックの登場だ。この価格で、アラーム付きのアナログ時計がついているのが魅力。データはカタカナ、アルファベット、数字、記号の4種類で入力でき、自動的に並べ替える「自動ソート機能」や、本人だけが呼び出せる「シークレット機能」も備えている。幅91×奥行き55×厚さ9㎜。



カラフル人形で〝時間ですよ〟
からくり時計3機種

¥60,000〜100,000(税別)
シチズン商事㈱
TEL.03-342-1231

シチズンは、家庭で見て聴いて楽しめる時計として、からくり仕掛けのクロックを発売してきた。今度はカラフルな人形が動く新製品だ。

丸型タイプ（¥100,000）と八角形タイプ（¥60,000）は、毎正時になると時計本体底部から人形の乗った舞台と棒鈴が降りてくる。長方形タイプ（¥60,000）は、毎正時のメロディーと時打ちに合わせて点滅する2個の内部照明機能を持ち、人形と舞台を照らす。

どのタイプもメロディーに合わせて人形が棒鈴を打つ動作を行い、メロディー終了時には時打ちをする。時打ちが終われば舞台は収まるが、モードを切り換えれば常に出しておくことも可能だ。

また毎正時には、世界の有名寺院の鐘のメロディー12曲がプログラムされ

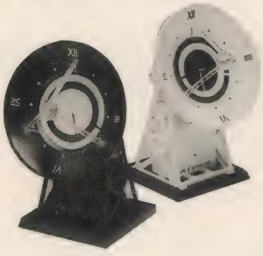
ている。眠りの妨げにならないように、光センサーであたりが暗くなると自動的に〝鳴り止め・動作止め機能〞が働く。

サイズ：
　丸形タイプ　362×442×92mm
　八角形タイプ352×437×92mm
　長方形タイプ308×462×125mm

宇宙感覚のビーム発光
タイム・サテライト
¥8,800(税別)

アラーム付きの時計だが、C.D.S.光センサーを持ち、ある程度以上の暗さになると、20秒間隔でビーム発光する。また、アラームが鳴っている間も発光する。宇宙時代に向けて夢の広がるデザインだ。

サイズ：220×165×150mm
重量：480g



"コンパクトカメラ"のニューウェーブ

シャッターを押せば写るコンパクトカメラも、最近ではずいぶん性能がアップしてきた。でき上がる写真も、一眼レフで撮ったものにヒケをとらないことがよくある。おまけにフィルム巻き上げやフラッシュのセットまで自動化されている。かつて、「私にも写せマス」というカメラのCMに出ていたら参議院議員になってしまったオバサンがいたが、現在は、性能が陳腐化したためか自民党からも見捨てられてしまったようだ。

2焦点レンズを内蔵
MAC-TELE60クォーツ
¥36,800(税別)
ミノルタカメラ(株)
TEL.03-435-5581

38mmと60mmの2焦点レンズ内蔵カメラだが、シャッターユニットなどの部品点数を減らし、小型化したことで単焦点と変わらないコンパクトさになった。レンズ切り換えはモーター駆動でワンタッチで簡単に行うことができ、同時にファインダーも切り換わる。

オートフォーカス、画面中央で光を測り逆光でも暗くならない自動露出、被写体の状態に応じて光るフラッシュ自動発光、フィルム自動装てん・巻き上げ・巻き戻し、フィルム感度の自動設定、日付写し込みなどの機能を持っている。また、特別な切り換え操作なしに、被写体に75cmまで近づいてクローズアップ写真を撮ることができる。

長寿命でフラッシュ充電の速いパック・リチウム電池を使うことができる。また、単4電池も使用可能だ。

サイズ：132×69.5×60.5mm
重量：285g

ピント合わせ不要
FS-EⅢクォーツデート
¥19,800(税別)
ミノルタカメラ(株)

固定焦点でピント合わせが不要。1.5mから無限遠までの撮影が可能だ。自動露出、フラッシュ自動発光、フィルム自動供送、フィルム感度自動設定、日付写し込みの機能を持つ。

サイズ：129×69.5×50.5mm
重量：215g

MAC-TELE60
クォーツ

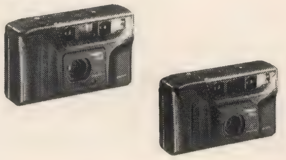
FS-EⅢ
クォーツデート

簡単操作の2焦点AF
KYOCERA Campus TELE
¥29,800(税別)
京セラ(株)
TEL.03-274-1551

35mmと55mmの撮影が可能な2焦点機構を持つオートフォーカスカメラ。薄くて凹凸が少ないため携帯に便利だ。表示部が見やすい液晶パネルになっていて、フィルムカウンター、ストロボモード、バッテリーなどが簡単にチェックできる。

フィルムの巻き上げ・巻き戻し、感度設定が自動化されている。年月日、時分も自由に入れられる。

サイズ：124×75.5×54mm
重量：305g



低価格オートフォーカス
リコーS-30DATE
¥24,800(税別)
(株)リコー
TEL.03-543-5111

独自の赤外線アクティブ式オートフォーカス機構を持って、ピント合わせは不要。フォーカスロック機能というものを使えば、被写体が画面の中央からズレていても、ピントの合った写真が撮れる。フィルムの装てん、巻き上げ、巻き戻しを自動化した。単3アルカリ電池のほか、リチウム電池にも対応。2019年までのカレンダーを持ち、日付を入れることもできる。

サイズ：132×68×53mm
重量：250g

5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO
ハイテク地獄耳

身近になったぞ、FAX

ちょっと前には、小中学生が大金を持って秋葉原へパソコンを買いに出かけるということが話題になった。そして、パソコンがありふれたものになったと思ったら、現在ではキャッシュを持ってFAXを買いにいく小中学生が珍しくないのだそうだ。これじゃ、やっと最近、清水の舞台からダイビングして、FAXを買ったオジサンのメンボクは丸つぶれ。それにしても、FAXで何かおもしろい遊びができるのかな？

本格的な留守番電話機能内蔵
SPEAX2

¥167,000(税別)
日本電気(株)
TEL.03-454-1111

音声録音再生用LSIを採用した留守番電話機能を持っているため、B4判G3モードのファクシミリとして使えるだけでなく、かかってきた電話のメッセージ録音（25秒×２回、16秒×３回、12秒×４回）が可能だ。外から留守録されたメッセージを聞くこともできる。留守中にメッセージが入ると、あらかじめセットしてある電話番号に転送して聞くことができる。

A4判標準原稿なら約15秒で電送できるので、スピーディーで経済的だ。10か所のワンタッチダイヤルや40か所の短縮ダイヤル機能も備えている。

16レベルの中間階調電送機能を持つので、カタログや写真などの中間調も忠実に送ることができる。

別売の壁かけ用セットを使用すれば、場所をとらずに使うことができる。

サイズ：425×318×124mm

重量：約6.1kg

ディスプレイで操作を指示
PFX-30

¥148,000(税別)
(株)東芝
TEL.03-457-2100

週刊誌を開いたときの大きさのB4判までの原稿をG3モードで送ることができる。A4原稿用紙なら15秒の高速電送だ。もちろん複写機や電話機の機能も備え、12か所のワンタッチダイヤル、38か所の短縮ダイヤルが可能だ。

主走査線密度が８本／mm、副走査線密度が15.4本／mmの「セミスーパーファインモード」を採用しているので、鮮明な送受信ができる。写真などの原稿も16階調できれいに再現できる。

20ケタ×２行の液晶ディスプレイで操作項目を次々と表示していくメニュー方式を採用しているので、だれでも簡単に使える。

サイズ：360×244×102mm

重量：約5.3kg

B4送受信、16階調
UX-10

¥128,000(税別)
シャープ(株)
TEL.03-260-1161

ビジネスで使う文書から町内の回覧板まで、いろいろ使えるB4サイズの原稿の送受信ができる。そして、電送速度はビジネス専用機なみの高速15秒（A4原稿）だ。壁にかけて使うこともできる。

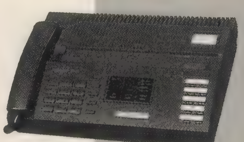
電話機能として、ワンタッチダイヤル10か所、短縮ダイヤル10か所の登録ができるほか、オンフック、再ダイヤルなどを持っている。１本の電話線で便利に使える電話／ファックス自動切り換え機能を持つ。また、留守番電話機にもつなぐことが可能だ。

手持ちの電話機をつなげば、かかってきた電話を「UX-10」との間でやりとりする転送機能を持ち、また電話機と「UX-10」との間で内線通話ができる。

画質は16階調の中間調が電送できる。

サイズ：368×258×116mm

重量：約4.5kg



超低価格、超簡単操作、超コンパクト
ムラタM-5

¥89,800(税別)
村田機械株式会社
TEL.075-672-8136

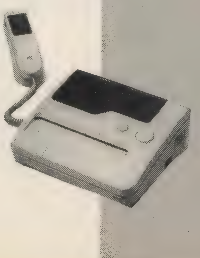
コンパクトなボディーでA4が送受信でき、業界でいちばん安い。操作ボタンがたった２つで、操作もとても簡単だ。

電話機として、オートダイヤル（ワンタッチダイヤルで３つ、短縮ダイヤル17を記憶）が使えるので、ダイヤルの手間がいらない。また、相手が話し中などのときワンタッチで再ダイヤルしたり、受話器を置いたままで相手を呼び出すオンフックダイヤルの機能を持つ。呼び出しなどで、相手を待たせている間は、美しいメロディーを流すことができる。

留守中の音声応答メッセージ機能、自動FAX／TEL切り換えの機能を持つ。

サイズ：296×244×106mm

重量：4.4kg（電話機とも）



アマをプロに見せる電子楽器情報

パチンコ屋さんでは、機械の電子化が進むとともに、プロとアマの客の技術差がなくなってきたらしい。カラオケもエコーを効かせるとだれでもじょうずに思えてしまう。電子楽器も同様で、まるっきりのド素人でもいきなりある程度のサウンドが出せるようになっている。そこで、ひょっとしたら自分は才能があるのではないかと思ってバンドを作ったりする人があとを絶たない。他人への思いやりだけは忘れないように。

レベルの高い音色のデジタルピアノ
CDP-5500

¥228,000(税別)
カシオ計算機(株)
TEL.03-347-4811

デジタル技術によりピアノの持つ美しい音色、高い表現力を再現したばかりでなく、音量調節が可能で調律の手間や設置スペースなどの面倒がいらないという電子楽器ならではの特徴を生かした、きめこまやかなピアノの音色をそのままデジタルサンプリングしたPCMデジタル音源を搭載している。

2ウェイ・ステレオスピーカーを本体の底部に下向きに設置。スピーカーからの直接音に加え、ボディーの共振や反響音が効果的に作用して自然な音の響きが得られる。ステージやホールでの反響音・残響効果を作り出すデジタルリバーブと、音に広がりを与えるステレオコーラスを内蔵していて、曲のイメージに合わせて効果を設定することができる。

ピアノと同じようにキーを打つ感覚が得られるピアノタッチ、フルスケールの88鍵盤を採用した。ほかのMIDI機器と接続してさまざまな拡張プレイが楽しめるMIDI機能を搭載している。

サイズ：1395×485×174mm

重量：約35.5kg

シンプルなデザインのカシオトーン
CT-390

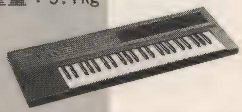
¥33,000(税別)
カシオ計算機(株)
TEL.03-347-4811

スイッチ類をシンプルにレイアウト、前面パネルに210種の音色の一覧表を備えるなど、使いやすさを考えたデザインにした。音源には、実際の楽器の音をデジタルサンプリングとして持ち、リアルなサウンドが楽しめるCD音源を持つ。ピアノなど自然楽器そのものの20種類の楽器の音を楽しめる。

20音色の中から自由に2音色を選び、重ねて発音させることにより、最大210通りのサウンドが楽しめるトーンバンクや、ロック・ディスコなど歯切れのよい20種類のオートリズム、簡単に伴奏つきの演奏が楽しめる自動伴奏機能、単音のメロディーを弾くだけで、ブロックコード演奏ができるオートハーモナイズ、さらに「渚のアデリーヌ」のデモンストレーション機能などを持っている。

サイズ：900×303×92mm

重量：5.1kg



デジタルシンセサイザーモジュール
VZ-8M

¥55,000(税別)
カシオ計算機(株)
TEL.03-347-4811

これまでデジタルシンセサイザーやギターシンセサイザーに使われて人気のあるiPD音源をラックにまとめたもので、迫力あるライブ演奏や多重録音が行える。キーボード、ギター、ウィンドコントローラーのそれぞれの奏法の特徴に基づいて3タイプの最適セッティングを初めにセットしてある。キーボードモードでは、8音ポリフォニック（拡張可能）で演奏でき、ギターモードではチョーキングやビブラートなどのギタープレイを忠実に表現、ウィンドモードでは管楽器独特の繊細でダイナミックな音量変化をシミュレートしたアフタータッチ曲線を設定してあり、より自然な感覚で演奏できる。

別売の音色ROMカードや、RAMカードを通してデジタルシンセサイザーで作製した音色やオペレーションを使うことができる。また、ギターシンセサイザー「PG-380」に用いる音色データを自分でエディットし、演奏に使用できる。

サイズ：482.6×300×53.6mm

重量：4.0kg

61鍵盤を持つカシオトーン
MT-740

¥39,800(税別)
カシオ計算機
TEL.03-347-4811

ミニキーボードのカシオトーンMTシリーズに、5オクターブの幅広い音域をカバーする61鍵盤を使ったもの。これまでは49鍵盤だったので，1オクターブ音域が広がり、余裕を持って演奏でき、いろいろなジャンルの音楽を楽しめる。

サンプリング方式によるリアルな音色で人気のあるCD音源を使って、ピアノをはじめとする自然楽器そのものの美しく多彩な30音色を持った。

迫力あるステレオサウンド、プリセット音を重ねて発音させて465通りの多彩な音が楽しめるトーンバンク、20種類のオートリズム、自動伴奏機能、MIDI機能などを持つ。

サイズ：862×280×86mm

重量：3.5kg

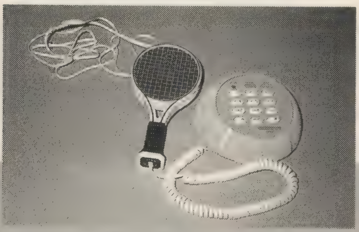
集合！おもしろグッズ

去年の冷夏とは一転して、今年は連日の猛暑だ。おまけに、伊豆半島沖では海底火山の爆発が起こったりしており、またもや〝大異変〟を予想する人たちが続々登場している。考えてみると、だれもが〝何か〟が起こるのを恐れているようであり、じつは待っているのかもしれない。おもしろグッズは、そんな人たちにささやかな刺激を与えてくれる。

デザイン賞モノ!!
テニスホン

¥6,800(税別)
㈱ボイス
TEL.0263-33-0990

受話器がラケット、本体がテニスボールとユニークな電話の出現。本体のキーのまわりは、黄色のフサフサがついていて本物そっくりだ。ラケットのガットからは相手の声が聞こえ、話すのはグリップから。おもちゃのようだけど機能はばっちり。普通の電話機と同じように使える。



カウチポテト～ズに
テトラポットクッション

¥19,800(税別)
小泉産業㈱
TEL.0720-74-8751

海でよく見かけるテトラポットがそのままクッションになった。もたれたり、座ったり、枕にしたりとプライベートライフが楽しくなる。ファスナーを開けると、テトラポットの足１本分が取りはずせ、３本足のクッションとして利用することもできる。色は、石目柄をはじめ、ベージュとグレー、ピンクとブルーの２トーンもそろう。

幅110×奥行き100×高さ82cmと人間大だ。一番のお友だちになるかもね。

簡便双眼鏡
F・Z

¥22,000(税別)
㈱タスコ・ジャパン
TEL.03-367-7131

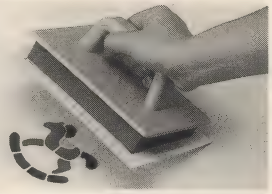
タスコ・インフォーカス・ズーム・ビノキュラー「F・Z」は、ピント合わせの不要なフリーフォーカスを採用。動きの速いスポーツやレースの観戦に便利。しかも登山やフィッシングのように、手袋をしてたり、片手しか使えないときなどにも向いている。10メートル以上の距離ではすべてピントが合う。さらにズームを搭載して、近くから遠くまでに適応する。倍率は６～12倍。ショルダーバック型ソフトケース付き。

衣類にプリント
プリントゴッコ

B6スタンプ布用セット ¥3,150(税別)
理想科学工業㈱
TEL.03-572-8502

年賀状をはじめ、はがきやカード類に自分の好きな絵柄を自由に表現できる「プリントゴッコ」はだれでも知っているはず。そして今度は、洋服に印刷できるキットが発売された。この布用セットは、スタンプ（B6サイズのパット付き）、布用インク（黒、青、赤、黄が各１本ずつ）、インクブロッキング、布を固定する粘着シート、スタンプにセットして足の役割をはたすサポートなどからなる。

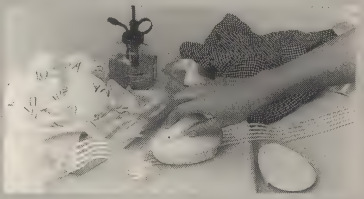
プリントしてから１～２時間で乾くが、ドライヤーを使って速く乾かしてもいい。乾燥してから、当て布をしてアイロンをかけて定着させる。



水で発熱
リフィールアイロン・プレッセ

¥1,280(税別)
サンエックス㈱
TEL.03-256-7621

このアイロンは、電気をまったく使わず、しかも軽く（110g）てコンパクトなので、どこにでも携帯できる。水で発熱するパック状のリフィール（発熱体）がエネルギー源になっている。30秒ほどでスチールが熱くなり、120℃まで温度が上がる。アイロンとしては中温くらいだが、シャツやハンカチなどのちょっとしたシワなら十分だ。使用時間は約10分。発熱体は使い捨てで、４個300円の別売をしている。本体購入時には３個つく。



ボディソニック
BSS-V88

¥64,500(税別)
パイオニア㈱
TEL.03-494-1111

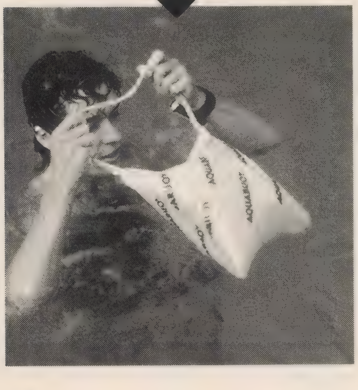
体感音響システム「ボディソニック・サラウンドシステム」のクッションタイプが登場した。

ボディソニックは、腰部のドライバ

ーユニットから重低音が直接身体に振動し、左右の耳もとからはクリアーなサウンドが流れるというもの。このクッションタイプはこのような臨場感あふれる音が楽しめるほか、背面のフックで壁にかけてスピーカーとしても利用できる。使わないときも収納に便利ときてる。また、モノラル音源でもステレオサウンドに音を広げることもできるのだ。

コンパクトな救命具
アクア・ブイ
¥4,800(税別)
㈱オールマックス
TEL.03-409-4420

今やアメリカで最も注目されている救命具だ。リストバンド付きで、コンパクトに収められている。万一の場合に、レバーを引くとカプセルからエアバックが飛び出す。数秒後には炭酸ガスが注入されて浮き袋になる。帯を首にかけて、九死に一生を得るというわけだ。

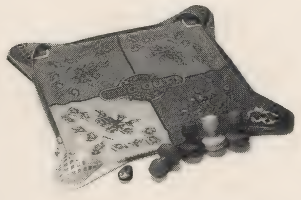


大きさと重さは腕時計程度のものなので、どんなマリンスポーツにも装備できる。またテストによると体重が100kgの人でも楽に浮くという。現在世界中で水による犠牲者は1日に750人いるそうだ。そのうち浮いてさえいれば助けられた人が大半を占めるらしい。

ゴキちゃんたたいてゴール
シュートDEバンバン BUGOUT
¥3,200(税別)
増田屋コーポレーション
TEL.03-861-0151

じゃまじゃま虫をたたいて相手のゴールに入れるというエラく単純なゲームだ。でも幼児から大人までもが知らぬ間に熱くなってしまう。

布製のゲーム盤を広げ4辺をスティックで固定する。盤上にはネットが張られていて、その内側に〝じゃまじゃま虫〟を入れる。〝じゃまじゃま虫〟はゴキちゃんをアレンジしたもの。ハンマーでたたくとその虫はネットの中で跳びはねて動く。〝じゃまじゃま虫〟を2個入れるとスピード感が増し、なおエキサイティングになる。



対局！
チェス・コンピューター「ガバリエ」
¥28,000(税別)
桜商事
TEL.03-865-9648

コンピュータを相手にゲームするチェス。ハンデキャップレベルも含めて8段階のレベルを選択でき、加えてトーナメントレベルやスピードチェスなど17種のレベルを対戦できる。初心者から上級者まで幅広く楽しめる。

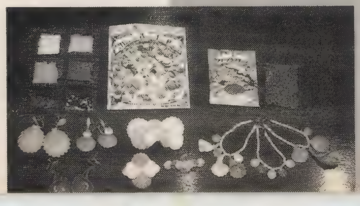
世界チェスチャンピオンG・カスパロフ氏らが選んだ8つの各局が内蔵されていて、再現できるほか、プレイヤーの腕もいろいろな機能によって向上される。定石を教えるのはもちろん、ねらわれている駒を教えたり、悪手を警告(次の手を見せることで注意をうながす)したりと精密に作られている。

そのほかにも、いくつかの局面で実力を判定する局面評価機能などもシステム化されている。チェスのトレーニングマシンとして、退屈させないおもしろグッズだ。135×227×27㎜の大きさはシステム手帳くらい。持ち運びにも便利。

手芸向けの自由樹脂
マーブリング・アート
1色¥260(税別)
ダイセル化学工業㈱
TEL.03-507-3120

「自由樹脂」は、60°Cのお湯で柔らかくなり、冷えればじょうぶなプラスチックになり、また何回でも再加工、混色ができるというもの。人形作り用のセットなどが発売されている。

今度は自由樹脂のいくつかの色を混ぜ合わせると独特のマーブル模様を作り出すことができることを利用して、手芸用にしたもの。白、黒、赤、青、黄、緑、ピンク、紫、銀、ナチュラルの計10色がある。簡単にブローチやイヤリングなどのアクセサリーを作れるキット商品「マーブリング・アートアクセサリーキット」(各¥1,000)も発売されている。センスと指先の器用さに自信のある人はガールフレンドに自作のプレゼントはいかが？



5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO
ハイテク地獄耳

パソコン・ブック情報

いま売れている本 ベスト20

夏にぐわんばるパソコン族

東京神田神保町・書泉グランデ5F調べ

夏休みは海に山に──という人だけではない。その証拠に『オンライン情報処理技術者試験標準問題演習』(日刊工業新聞社) や『オンライン情報処理技術者試験問題集』(日本ソフトバンク) が、ブックランキングの上位に進出している。夏にぐわんばるパソコン族も少なくないのだ。

「この試験はたしか、昨年から行われるようになったものですが、問題集や参考書の売れ行きは、昨年以上に好調ですね」

と、書泉グランデ・5Fの担当者たち。もっとも、買ってゆくのは学生よりも社会人が中心で、「情報処理のベテランという感じ」だそうだ。

「学生たちがねらっているのは、情報処理技術者試験でも、1種や2種のほうでしょう。そちらの参考書や問題集も堅実に売れています」

パソコン族のなかにはマジメな勉学派が多いんだろうね。

さらに、今月登場のベスト・ブックで注目されるのは、『パソコン版・標準秋葉原ガイドブック』──。世のパソコン族にとっては、海や山よりも秋葉原の電気店街を探訪するほうが、ずっと快適な"消夏法"なのだろう。

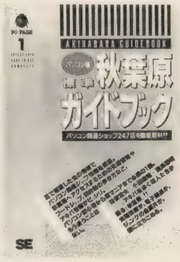
注目の3冊はこれだ!

第2位

C言語による実用ファジィブック

■三矢直城・田中一男共著
■ラッセル社
■2,800円

さまざまな現場で、ファジィ理論を応用したいと考えている人のために、その実際的な活用法を紹介した本。必要な項目ごとに「定義」「説明」「例」などが簡潔に解説されているので、わかりやすい。C言語による「ファジィ理論処理システム」の具体例も豊富。



第4位

パソコン版 標準秋葉原ガイドブック

■SE編集部著
■翔泳社
■1,200円

いまや世界的に有名なアキハバラの電気店街。そのどこへ行けば、何が格安で入手できるか、アキバの達人たちが案内してくれるガイドブックだ。小田嶋隆や気谷和彦、裕安重夫らの"秋葉原ウンチク・エッセイ"も、たのしく興味深い。

第10位

よいパソコン悪いパソコン'89 後期版

■大庭俊介+PUG
■JICC出版局
■1,240円

おなじみシリーズの最新版。「使ってみたらこんな判定が出た/──パソコン主要機種徹底点検」「16のチェックポイントによるパソコン完全採点簿」のほかに、「それはないぜ、一太郎」といったユーザーの声も、数多く紹介されている。

ベスト20ブックランキング

1	プログラミング言語C 第2版	共立出版	11	MINIXオペレーティング・システム	アスキー
2	C言語による実用ファジィブック	ラッセル社	12	詳説C言語	日本ソフトバンク
3	MS-DOSレジデントプログラム入門	技術評論社	13	The CARD3入門	アスキー
4	パソコン版 標準秋葉原ガイドブック	翔泳社	14	新MS-DOS入門 ビギナー編	日本ソフトバンク
5	MNPオフィシャルハンドブック	アスキー	15	わかりやすいコンピュータ用語辞典	ナツメ社
6	オンライン情報処理技術者試験標準問題演習	日刊工業新聞社	16	改訂第2版 はじめての"C"	技術評論社
7	OS-9/X68000操作ガイド	ビー・エヌ・エヌ	17	オンライン情報処理技術者試験問題集	日本ソフトバンク
8	はじめての一太郎 Ver.4	秀和システム	18	MS-DOS用Shellの実現	CQ出版社
9	一太郎 ver.4 基本操作入門	技術評論社	19	MS-DOS Ver.3.3 ハンドブック	ナツメ社
10	よいパソコン悪いパソコン'89後期版	JICC出版局	20	Little Smalltalk入門	アスキー

オリジナル・プログラム

CLOWN
THE ICE

X-1シリーズ

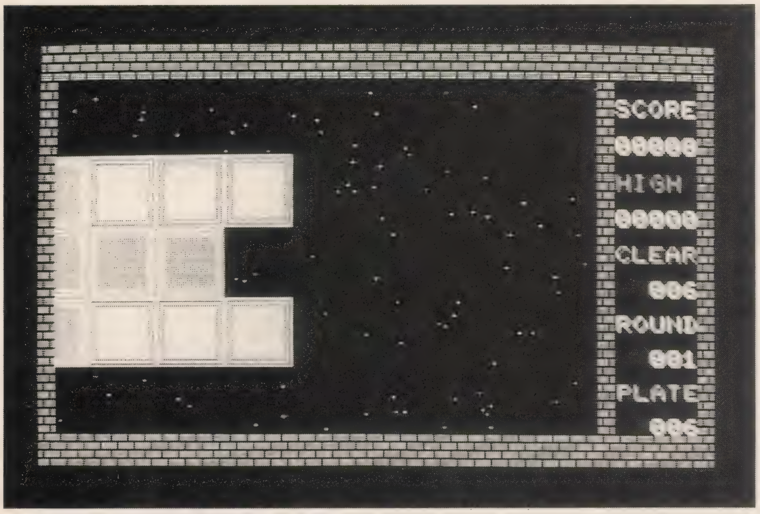
CLOWN

いま流行のパズルゲーム

作者 ALPHA TEAM

悲しいことだが、今月でオリジナルプログラムがなくなることになった。最後を飾ってくれるのは、X1シリーズのパズルゲームだ。

ゲームの内容は単純なだけに、ハマっちゃいそう。全部で30面、隠しコマンドもついているぞ。



クリアすると、パネルが左に消えていく。

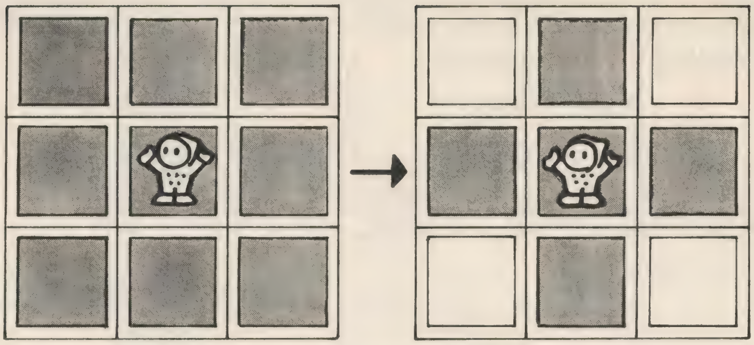
とりあえず

オートスタートになっているので、ディスクをドライブ0に入れて、電源を入れればいい。ロードが終わってしばらくすると、タイトル画面が表示される。ここで、スペースキーかジョイスティックのトリガーを押せば、ゲームスタート。前の続きをやりたい場合は、ここで"C"を押す。コンストラクションモードになって、ここでは自分のクリアした面まで、ラウンドセレクトすることができるぞ。

ゲームの内容は簡単だ。画面に表示

パラメーターの説明

●SCORE
これまで取った点数。
●HIGH
これまでの最高点数。
●CLEAR
パネルを、この数分だけ水色に裏返せば、面クリアになる。
●ROUND
現在やっている面数。全部で30面あり、全面クリアでエンディング。
●PLATE
現在裏返した、パネルの数。



ここでスペースキーを押すと、右上、左上、右下、左下の4方向が裏返る。

してある青いパネルを、指定された枚数だけ水色に裏返せばステージクリアとなる。

HOW TO PLAY

ゲームが始まると、画面の右のほうには、スコアやパネルの数などが表示される。そして中央には、何枚かの青いパネル。キャラクターが見えるだろう。君はそのキャラクターを、テンキーかジョイスティックで操作する。

クリアの方法は簡単で、スペースキーかジョイスティックのボタンで、青いパネルを指定された枚数だけ（多くてもだめ）、水色に裏返せばいいんだ。とはいえ、それにもいろいろな条件がある。スペースキーを押して裏返るパネルは、押した位置の左上、左下、右上、右下の4枚だけ。青いパネルの上は移動できるけど、裏返した水色のパネルの上は移動できない。しかも、自分がパネルのある枠の端のほうにいると、スペースキーを押しても裏返すことはできない。

あと1つだけ、大事なテクニックがある。それは、青いパネルに乗ったまま移動することができるということ。これを使えば、画面の端のほうにあっても、裏返すことができなかったパネルも、そこまで移動してから、裏返すことだってできるんだ。

キー操作

8：上に移動。
4：左に移動。
6：右に移動。
2：下に移動。
G：ギブアップ。クリアできないと思ったら、押すんだ。
C：タイトル画面で押すと、前に自分のクリアした面まで、ラウンドセレクトすることができる。

感想

最近、編集部でも「テトリス」などのパズルゲームがはやっている。はまりにはまってしまい、終電に遅れてしまったり、締め切りの時期に徹夜してしまう人が続出しているくらいなんだ(僕だったりして)。

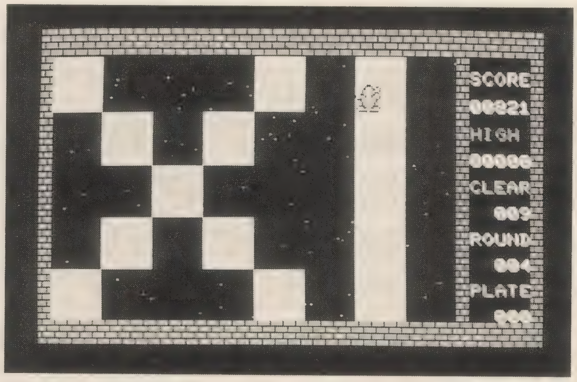
パズルゲームは、『テトリス』のように単純なゲームであるほど、思わず熱中してしまう。このゲームも、パネルをある一定枚数だけ裏返すパズルゲームなので、簡単だ。やっているうちに、ふとできてしまうことだってある（僕の場合、ほとんどそうだったりして）。

青いパネルに乗って、移動してから裏返したり、パネルをずらしてから裏返したりと、先を考えながらやっていかないと、いい結果は出ない。

ステージをクリアすると、パネルがだんだん画面の左のほうに消えていくんだ。なんでもないことだけれど、こういった小さな気づかいがうれしいね。しかも、BEEP音ではあるけど、BGMもついているし、ボーナスの点数の表示も、デジタルの電光掲示板っぽいのもよかった。

各ラウンドのボーナスは、自分の移動した数が少ないと、高くなる。あと、隠しコマンドで面クリアがあるらしいけど、編集部ではまだ発見していない。やり方はシフトキーを押しながら、○キーと○キーを一緒に押せばいいらしい。君は、隠しコマンドを探し出すことができるかな。

ボーナス。何点入るかな?

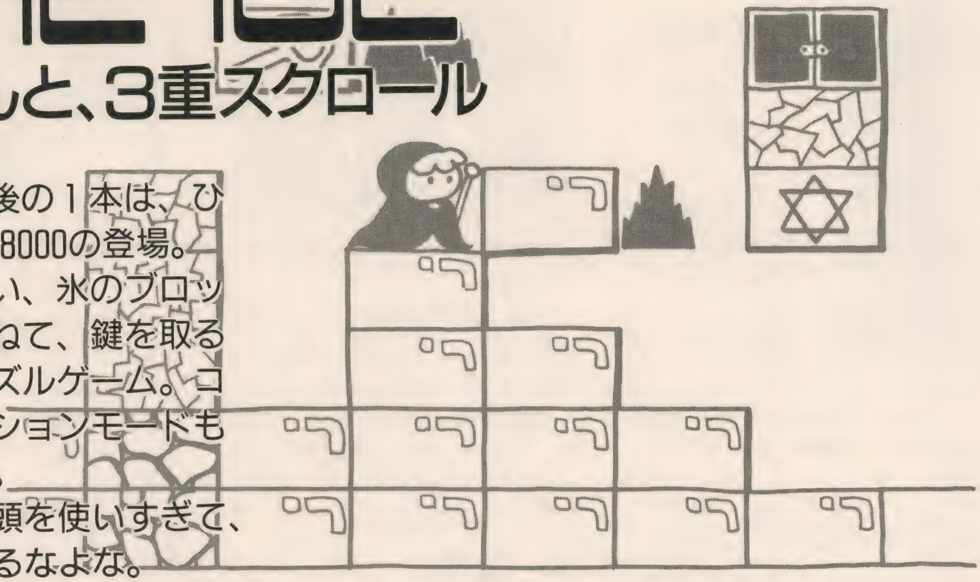


ラウンド4。まだまだ先は長い。

THE ICE

な、なんと、3重スクロール

作者　原田茂



そして最後の1本は、ひさびさのX68000の登場。

魔法を使い、氷のブロックを積み重ねて、鍵を取るという、パズルゲーム。コンストラクションモードもついてるよ。

あんまり頭を使いすぎて、おかしくなるなよな。

HOW TO PLAY

いつものようにオートスタートになっているので、ディスクをドライブ0に入れて、電源を入れればOK。ちなみに、キーボードでは操作できないので、ジョイスティックやジョイカードなどを接続してプレイしてほしい。

ロードが終わると音楽が流れ、タイトルとメニューが出てくる。メニューは、次の3つ。

●GAME START

最初から始める。

●CONTINUE

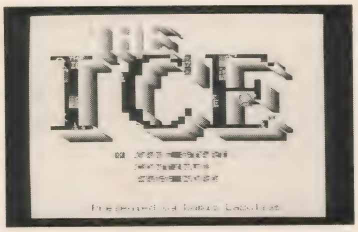
途中までやった面から始める。

●PASS WORD

前にやった面から始めるための、パスワードを入力する。

メニュー内のカーソル移動は、ジョイスティックの上下でカーソルを移動させたあと、Aボタンで決定する。パスワードを入力する場合は、ジョイスティックの上下でアルファベットを選んでから、Aボタンで決定する。間違って決定してしまったら、Bボタンを押せば、1文字分だけ戻るので、もう一度入力し直せばいい。「PASS WORD」は、面をクリアしたときなどに表示される。

ゲームの内容はいたって簡単。一定時間内に、各ステージにあるキー(鍵)を、氷の中から取り出し扉に入れればいい。



キー操作

君のキャラクターは基本的には左右と右上、左上の4方向にしか移動することができない。ま、ブロックから降りることはできるけれどね。移動するときには、ジョイスティックを移動したい方向に押せばいい。それに、氷を壊したり、作り出したりすることができる。でも、壊したり作ったりできる氷の数が決まっていて、通常は3個分壊すと3個まで作れるが、アイテムを取ると、一度に6個まで壊したり作ったりできるようになる。

氷を壊すと、下からアイテムが出てくるときがある。アイテムには5種類あって、取った瞬間から効果が現れる。ブロック、アイテムについては、あとで詳しく説明するね。

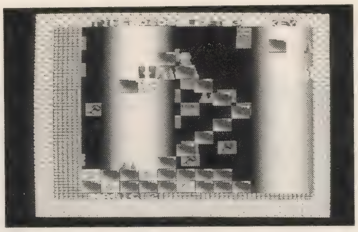
ルール

●魔法（石を壊したり、作ったりすること）が使えるのは、自分がいる位置の左右だけ。使うときには、Aボタンを押しながら、壊したい（作りたい）方向のキーを押して、Aボタンを離せばいい。ただ、キャラクターがずれていると使えないので、ちゃんとブロックに合わせよう。

●封印の石の上では、魔法は使えない。

●とげ山の上に乗ると、死んでしまう。

●氷を作るブロックに凍らされると、死んでしまう。



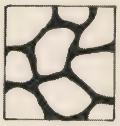
ブロックを積み重ねて道を作る。

KIND OF BLOCKS

●●●中にキーが入っている氷。この氷を壊すことによりキーを手に入れることができる。

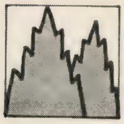
こんにちは。とーとー梅雨になりましたぁ。うちのVAにカビがはえないよう祈ってます。最後にSさん、がんばってくださいね。(広島県　茶鈴)　S：ごめんなさい。梅雨、終わっちゃいましたね。

●●●ふつうの氷。壊したり作ったりすることができる。

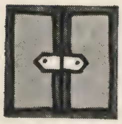


●●●岩。壊したりすることはできない。

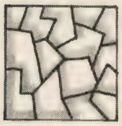
●●●封印の石。この石の上では魔法は使えない。



●●●とげ山。この上に乗ると、死んでしまう。



●●●扉。キーを取ってからでないと入ることはできない。



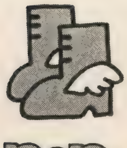
●●●壊れかけた氷。一度上に乗ると壊れてしまう。

KIND OF ITEM

●●●マント。ふつうの氷を、10秒間だけ通り抜けることができるようになる。

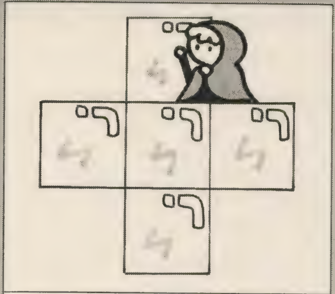
●●●ストップウォッチ。時間をスタート時(300)に戻す。

●●●鉄の靴。15秒間だけとげ山の上に乗ってもだいじょうぶ。

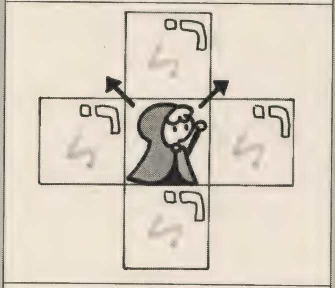


●●●フライングブーツ。20秒間だけ、空を飛ぶことができるようになる。

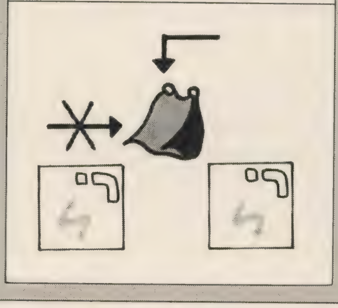
テクニック



左の図のような、氷を作り出す(壊す)ブロックがあるところで、ブロックを壊してすぐ左方向を押すと、ブロックの中に入ることができる。失敗すると、凍らされてしまう。



自分のいる位置から右上、左上は自由に移動することが可能。右下、左下には移動することはできない。



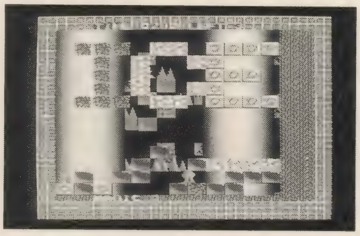
宙に浮いているキーやアイテムは、その下にブロックを作って取るか、上から落ちてきて取るしか方法はない。

●●●パワーロッド。今使っている面だけ、氷を6個まで壊したり、作ったりすることができるようになる。

コンストラクション

PASS WORDモードで、〝CONST〟と入力すると、コンストラクションモードになる。このモードを選ぶと画面が変わり、2つのカーソルとキャラクターなどが表示される。とりあえず、置きたいキャラクターのところに白いカーソルを持っていき、Aボタンを押すと、赤いカーソルがそのキャラクターをロックする。そしたら、白いカーソルを置きたい場所に持っていって、Aボタンを押せばいい。間違って置いたときは、左下の何もないキャラクターを置けば、消すことができる。

キャラクターを全部置き終えたら、白いカーソルをいちばん下に持っていく。いちばん下には、LOAD、SAVE、CLS、EXITがあるので、SAVEのところにカーソルを持っていって、Aボタンを押す。すると、何面として登録するか聞いてくるので、面を選んで、Aボタンを押せばいい。そのとき、右上にパスワードが表示されているので、忘れないように。



こんな面、解けるかー。

感想

内容は簡単なパズルゲームなのだが、ブロックを壊したり、作ったりするキー操作が、コツをつかむまでたいへんかもしれない。それでも全体的にそれほどむずかしくないので、よく考えれば解けるハズだ。

最後の不採用者リスト

・L.A. Zearl
作者　P.N　Jam
・チェックサム
作者　岩崎邦宣
・チェックサム
作者　P.N　CPU君
・サンプリングエディター
作者　渡辺賢一
・R/-CITY　PART　II
作者　P.N　正ちゃん
・DARK
作者　石川敏之
・GIN-LUMMY/CARDS
作者　渡辺博
・VESTAL
作者　七浦啓有
・RARORON
作者　五十嵐良雄
・サポート　ツール
作者　原田拓也
・住所録
作者　河野雅一
・From　FIGHTER
作者　三田村勉
・TARAKO
作者　小川泰次郎
・SUPER　PUZZLE
作者　和泉徹彦
・MARK
作者　井上享
・しんかんせん
作者　ORESAMA
・順子（しゃんつ）
作者　中今康晴
・DEZALIS
作者　石津義和
・不動産王
作者　竹澤聡志
・ターゲット
作者　伊瀬賢啓
・DELFISS
作者　武田康一
・お絵かき道具
作者　林健太朗
・磁界錐
作者　蜂須賀佳
・私がこの町の議員です
作者　杉井広嗣
・TURBO-X
作者　須賀仁
・PALATICK
作者　森田健作
・MONOPOLY
作者　上山憲昭
・DELTA　FORTH
作者　ジョージ田吾作

「オリジナル・プログラム」は今月で終わりです。

創刊号以来、親しまれてきた「オリジナル・プログラム」コーナーは、今回をもって終了することになりました。最近の投稿作品の数、アンケートの結果をみて、このような判断をしたのですが、１つの時代が終わったという気もします。

６年間以上続いた、オリプロコーナーに寄せられた投稿作品は、総計で5000を超えています。皆さん、ありがとうございました。

なお「年間優秀作品」の発表のみは、従来どおり来年１月号で行う予定です。

Thank you & Good bye

編集部Sさんから、いきなり「来月からポプコムが新しくなるんだけどオリジナル・プログラムはなくなるから、よろしく」といわれたとき、「はっ」としか答えることができなかった。

私がここに来たころは、まだリストを掲載していて、よくプリンターでのリストの打ち出しを、手伝っていたもの。そして仕事を少しずつ伝授してもらいながら、原稿を書いたりしていた。引き継ぎがあったのが約10か月前、あっというまの夢のTONIGHTだった……。

今までに何度も投稿してくれたみなさん、ほんとにありがとう。新しくなったポプコムでもがんばってやるので、よろしく。

（むにゃ改めマラドーナ村山）

とうとう「オリジナル・プログラム」のコーナーが消えてしまった。原因はなんだろう？　と考えてみると、やっぱり「プログラムを作ろうとするパソコンユーザーが少なくなった」ということだろう。ちょうどポプコムが創刊したころは、どの雑誌でも、読者投稿プログラムがメインに扱われていて人気も高かった。プログラム・コンテストもさかんに行われたりして、アマチュアの作ったゲームがヒットチャートのトップに立つことも珍しくなかった。まさに「アマチュアの時代」だった。

このような時代を体験してきたボクにとって、「オリ・プロ」のようなページがパソコン雑誌界から次々と消えていくのはホントに残念だけど、「アマチュアの時代」は終わったワケではない。通信ネットでのPDSなどはとても人気があるし、最近はゲーム製作だけでなく、販売まで自分たちでやってしまう「自主流通ソフト」の流れが起こり始めている。これらの活動が盛り上がってくれば、ポプコムでも再び「オリジナル・プログラム」を紹介できる日が来るんじゃないかな。　**（たかはぴ）**

突然ですが、卓球やってて、パズルが好きで、パソコンやってて、将棋が好きで、それでいて性格がメチャ明るい僕ってへんですか？　（神奈川県　つるぴかおでこ）　S：少なくても、フツーじゃないと思います。

FM音源パソコンミュージックコンサート

LIVE IN POPCOM

大好評「FM音源サウンドプログラム2」がアンコールにこたえて、大幅改訂。最新の海外ポップス7曲、オリジナル曲8曲が加わり、さらにパワーアップ。別冊で、フロッピーディスクでお楽しみください。

収録曲

楽園のDoor／彼と彼女のソネット／I Don't Know／サマードリーム／サファイアの瞳／SELF CONTROL／ファンタジー／It's TOUGH／アイドルを探せ／恋人たちの時刻／スマイルアゲン／Oneway Generation／STAND BY ME／1ere GYMNOPEDIE／OPEN YOUR HEART／PETER GUNN／ONE NOTE SAMBA／I SHOT THE SHERIFF／LUKAほかオリジナル曲8曲。計27曲。

別冊POPCOMプログラムマガジン

FM音源 PCシリーズ(PC-8801mkⅡSRシリーズ FM-77AVシリーズ)用

サウンドコレクション2

定価980円

「別冊ポプコム・サウンドコレクション2」がそっくりフロッピーディスクで楽しめます。

FM音源 サウンドプログラム

フロッピーディスク2 改訂版 (5インチ2D版)

PC-8801mkⅡSRシリーズ 定価3,000円(送料含む)

FM音源で聴く、魅惑のポップス全30曲。
別冊で、ディスクで発売中。

FM音源 サウンドプログラム

フロッピーディスク1

定価3,000円(送料含む)

別冊POPCOMプログラムマガジン

FM音源 PCシリーズ(PC-8801mkⅡSR FR/TR/FH/MH)用

サウンドコレクション

強矢邦生・著 発売中・定価980円 小学館

FM音源 サウンドプログラム フロッピーディスク1・2のお申し込みは、下記あて先まで。

申込方法

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

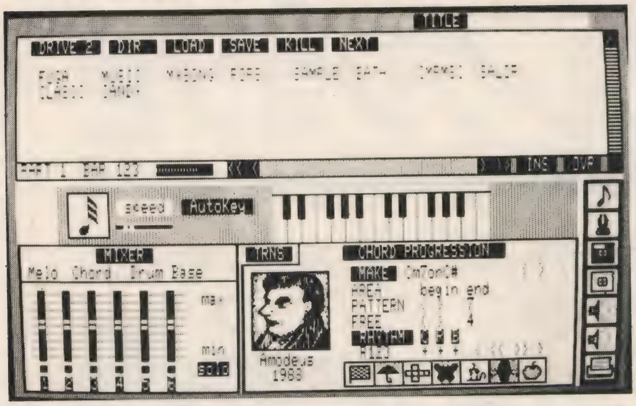
申込先

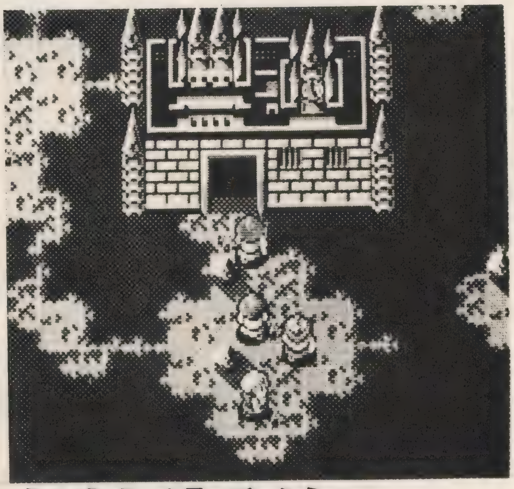
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

POPCOMソフト

便利簡単 ハガキ1枚で、あなたのもとへ。

ポプコム読者の皆さん、こんにちは。ますます充実するポプコム・ソフトを見て、アレも欲しい、コレも欲しいなんて考えてることだろうね。でも、近くのお店にあるかどうか、ちょっと心配。あっちこっち探し回るのも面倒くさい。そこで朗報!ハガキ1枚で、お目当てのソフトが手に入るのだ!! どんどん利用してね。





お申し込みは添付の専用ハガキで!!

お申し込み方法

希望商品の数量、金額、氏名、住所、Tel等、必要事項を明記し、捺印のうえ、専用ハガキまたは官製ハガキでお申し込みください。なお、価格はすべて送料込みとなっております。

商品のお届けについて

お申し込みいただいた商品は完全梱包のうえ、宅配便で直接お宅へお届けいたします。商品のお届けは、発売日より30日前までにいただいたお申し込みの商品に限り、発売日当日に配送いたします。その後のお申込みにつきましては、発売日翌日以降の配送となります。また発売日を過ぎた商品については、申込書の到着後2～3週間前後となります。

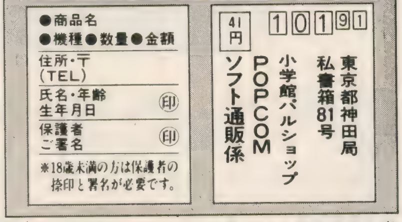
交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。やむをえず、キャンセルされる場合は、理由をお書き添えのうえ、フィルム包装の封を切らずにご返送ください。

代金のお支払いについて

【代金引き換え】ご自宅に商品をお届けする際に現金でお支払いください。
【現金書留郵便】留守がちな方、または代金引き換えのできない地域(沖縄、離島)の方は、現金書留郵便に、必要事項を記入した専用ハガキを同封してお申し込みください。

官製ハガキ申し込み記入要項



官製ハガキにてお申し込みの場合は上記の見本を参考に、必要事項をご記入のうえお申し込みください。

●ダビンチMSX2/近日発売!
PC-88・他/好評発売中!!
●サバッシュPC-88シリーズ/好評発売中!
X68000 PC-98シリーズ/近日発売!

小学館 パルショップ
PAL SHOP
〒101 東京都千代田区神田神保町2-30昭和ビル
株式会社 小学館プロダクション お客様係
TEL. 03 (288) 0521

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

2789

差出有効期間
平成元年12月
31日まで
(切手不要)

101-00
091

(受取人)

東京都神田局私書箱81号

小学館パルショップ

POPCOMソフト通販係 行

キリトリ線

▲

ハガキ(一括代引き専用)

POPCOMソフト通販申込書

●お申し込みになる商品の商品名、機種、数量をもれなくご記入ください。

商品名	機種	メディア	価格	数量
サバッシュ	PC-8801SRシリーズ	5インチ2D	7,800円	
ダ・ビンチ	PC-8801シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	X1シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-7シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-77シリーズ	3.5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	PC-9801シリーズ	5インチ2HD	9,800円	
		合計		

送料は当社で負担させていただきます。

●18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

●ご住所、お名前には必ずフリガナをつけてください。又、捺印をお忘れにならないようお願いします。

フリガナ ご住所 □□□-□□			
フリガナ お名前		印	お電話(ご自宅)
生年月日 M・T・S 年 月 日	男・女	勤務先 (学校名)	
お電話(ご勤務先)	保護者 ご署名	印	

小学館パルショップ・POPCOMソフト通販係

お問い合わせは TEL 03-288-0521

-----キリトリ線-----

お申し込みに際してはP.146の通信販売のご案内をよくお読みいただき、上の専用はがき、または官製はがきに必要事項をご記入のうえ、お申し込みください。

ソフトハウスより情報満載の直行便

SOFT HOUSE EXPRESS

ソフトハウスエクスプレス 9月

だうも！　みなさん、お元気で何よりです。というわけで、今月も耳より情報を満載してお届けするエクスプレス。なんといっても、最近の話題は『イースIII』と『ブライ』に集中しておりますが、そればかりに気を取られていると、他のGOODなニュースを聞き逃してしまうから、注意１秒けが一生なのでした。

CONTENTS

■ソフトハウス通信
■BURAI情報
■トピックス
ウィザードリィ情報
ゲームミュージック

ソフトハウス通信

そんなこんなで、今月のソフトハウス通信には、どんなネタが満載されているのでしょうか。

システムソフト

『マスター・オブ・モンスターズ』の機能を強化し、PC-98シリーズへ移植中です。価格は8,800円で、8月下旬に発売予定です。また、キャンペーン版『大戦略II』がPC-88シリーズで９月に発売予定です。『大戦略』から始まった、ストラジティックシミュレーションゲーム。大戦略シリーズをユーザーのみな様へ。

コナミ

オフィスに設置されている飲み物の自動販売機が新しくなったぞ。これは最新型だ！　パチパチパチ。特徴は①カップに氷を入れる激しさ　②覚え切れない操作ボタン　③おつりの返却がすさまじくスムーズ。まるで『激ペナ２』８月30日発売6,300円（税別）の画面スクロールのようだ。スゴイ。ぜひ買っておきたいアイテムだぞ。

クエイザーソフト

最近、他のソフトハウスはみんなアクションRPGを作っているみたいだが、読者のほうはどういうゲームをやりたいのかな？　新しいジャンルはもうないし、それよりも、また本格的なRPGはどうかな。うちではなんかわけわからないエッチじゃないアダルトを作っているんだがなー……。

ブロダーバンドジャパン

本当に本当にお待たせしました。ついに『ウィングス』が近日発売となりました。Ｘ68000版とPC-98版と同時に出すからね。どちらのマシンのユーザーの方もソフト予算残しといてね。両機種とも7,800円（税別）です。ついに楽しめるアクションゲームの登場です。

シンキング・ラビット

むし暑い毎日、いかがおすごしでしょうか？

ところで、みな様お待ちかね『倉庫番パーフェクト』ですが、よりいいものにするため、日夜がんばっています。もうしばらくのしんぼうです。

PC-98、88、Ｘ68、Ｘ１およびＸ１ターボと、メイン機種は同時発売する予定です。

ビッツー

『シンセサウルス』（Ver.2.0）バージョンアップサービスを行います。現在お持ちの『シンセサウルス』に2,000円プラスしてビッツーまで送ってください。交換いたします。７月号で募集した「飯をくれ」当選者は来月号で発表します。なお、ビッツーでは女性アシスタントを募集中です。仕事はメチャ多くて制服はバニーです。

日本コンピュータシステム

どうも！　お暑うございます。年末発売予定のオリジナルビデオアニメ『ソル・ビアンカ』は超おすすめだあ！　まあ、それはそれとして、そろそろ納期が迫ってきたスタッフには元気の素、「すっぽんドリンク」を毎日飲ませてやっています。はたして効果やいかに？何かステキな夏になりそうな予感が……する……。（おのぎ）

日本ファルコム

みなさん夏休みを楽しんでますか？『ワンダラーズ・フロム・イース』がついに発売！　もうクリアしたかな？　感想やご意見をお待ちしています。８月21日には、ファルコムレーベルから、『ボーカル』『サラウンドシアター』『プラスミックス』の３枚のCDが出ます。とてもいいできなので、みんなもぜひ聴いてみてくださいネ！

ハミングバードソフト

とうとう発売になったＸ68000のスプライトエディター『Terazzoテラッツォ』。ハミングバードソフトは、やるときにはやります……遅いけれど。簡単操作で強力機能満載。そのうえ、RPG『プレッジ』、シューティングゲーム『エイリアンセッション』もついて税別19,400円。Ｘ68000ユーザーならけっして損な買い物じゃないよ。

エニックス

暑中（残暑？）お見舞い申し上げます。いよいよ夏本番という今日このごろ、みなさんいかがおすごしでしょうか？　学生さんは、長い夏休みを満喫しているんでしょうね。うらやましいなぁ〜。ところで、エニックスでは、秋へ向けて新作ソフトを開発中です。詳しいことが決まりしだい発表します。どうぞよろしくお願い致します。

アーテック

『ディガンの魔石』MSX2版とPC-88版、おかげさまで好評をいただいております。さて、アーテックでは次期作品開発に伴って、プログラマーとグラフィックのスタッフを募集しています。外部スタッフ、アルバイトなど、アーテックの作品を製作する協力者になりたい方、03-904-0440まで勇気を出してtelしてね！

ズーム

どうも初めまして。ズームでございます。たいへんお待たせしましたが、ついにＸ68K『ジェノサイド』が発売されます。いやー、よかったよかった。あ、もう出てるのか。みなさんのご期待を裏切らなかったんじゃないかな。だって僕たち寝てないんだもん。こんなに眠いのに売れてなかったら、寝ちゃうぞ。お手紙ください。

ツァイト

Ｘ68K版の『ねじ式』が、本格的に動き出しました。絵は「怖い」ぐらいにきれいで、音楽も情緒豊かな曲を68用に再アレンジ。さらに、PCMを使用した臨場感たっぷりの効果音が、あなたの灰色の脳細胞を直撃します。発売は８月の予定です。『デジタルクラフト』も８月の発売予定ですので、よろしくお願いします。

ART DINK

読者のみな様、暑中お見舞い申し上げます。夏休みは、『ダブルイーグル』と『南海の死闘』でキマリ！　ところで『ダブルイーグル』には超むずかしくて、でもなんとなく笑っちゃう『トリッキーボール』が追加されます。詳しくはパッケージの中の「会員権」をご覧ください。では、くれぐれも夏バテには気をつけましょう。

日本テレネット

大反響を呼んだ〝優子〟オーディション。投票総数１万５千以上の中、得票NO.１は「宮本裕子」さんでした。これから〝麻生優子〟として、まずは今月行う店頭フェア、東芝EMI発売のミュージックCDで、みなさんの前にお目見えしますので、応援してくださいね。また、いよいよ発売となった『ヴァリスII』98版・MSX2版もよろしく。

日本クリエイト

うぉー！　もうすぐ発売MSX2版の『野球道』！　やっぱり夏は野球だぜ！　くやしいけど阪神は今年もアカン、昨日電車の中でおじさんがいってました。キミの応援してるチームは？　でも来年があるさ！　カーネルサンダースの呪いが解けてきた阪神、来年は優勝できるでしょうか？　PC-88、98、X1用の『野球道』もよろしく！

アルシスソフトウェア

やっぴーっ！　みんな元気にやってる？　夏休みの宿題はそろってるのかな？　ところで『妖獣機甲兵Wer Dragon』は、もちろん買ってくれるよねっ！　ぜひ感想を聞かせてね。ただいまアルシスでは〝『妖獣機甲兵Wer Dragon』を買うとパソコングッズが当たる！キャンペーン！〟を実施中なのだっ。さぁ今すぐショップへ！

パック・イン・ビデオ

ファミコン版で昨年９月発表し大好評を博したあの『シルヴィアーナ』がMSXで９月上旬いよいよ登場。不治の病に倒れた母の治療薬を探しに主人公シルヴィアーナが冒険の旅に出るというストーリーです。シルヴィアーナはもちろんのこと、出てくるキャラがすべてかわいいものばかり。複雑なコマンドが不要のアクションRPGです。

ホビージャパン

『激突！ 日米機動部隊』は、日本軍だけでなく、米軍もプレイできます。戦史の知識がなくても十分楽しめるゲームですが、予備知識があれば、楽しさは倍増します。講談社『太平洋海戦』(全3巻) は読みやすくおすすめです。

『リングマスター』X68版は少々遅れ気味ですが、なんとか8月上旬発売できそう。がんばりま〜す♡

G.A.M

暑中お見舞い申し上げます。

日ごろ格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

今後ともいっそうのご愛顧のほど、お願い申し上げます。

平成元年 盛夏

コムパック

How do you doing in this summer？「暑いじゃないかおっ っ」と、憎々しげにお日様にニラミをきかせてる諸君!!

〝クーラーびんびんの涼しいお部屋で『日本縦断セスナフライト』〜気分はすっかり空の上〜〃なぁんてチョットいけるとは思いませんか？

呉ソフトウェア工房

88版の新作『Duel』(デュエル) の開発は順調に進んでます。10月ごろには発売できると思います(このまま何も問題が起こらなければ)。楽しみにしててネ。

ところで、みんな海に行った？ 夏だもん行きたいな。でもきっと今年は、無理でしょう。忙しいから。私たちのぶんまで、まっ黒に日焼けしてください。グスッ……。

ソニー

暑い夏も、いよいよ本番ですね。こういった暑い日は、クーラーがけっこうきいた部屋でキーボードに向かってシコシコゲームなんぞをやりながら、缶ビールを飲むのが最高ですね。でもってちょいとホロ酔い気分になって疲れたりしたらそのままバタンキューと昼寝に入っちゃう。やっぱし夏休みはこうじゃなくちゃ。

ソフト屋しゃんばら

お元気ですかぁ？ サウンドもパワーアップして『水龍士』98版の移植は最後の追い込みに入っています。もうすぐ完成。お楽しみに。それと8月の24、25日、名古屋の栄電社さんで私たちしゃんばらが初めてのイベントに挑みます。ポスター、サーラちゃんのTシャツのプレゼントなんか考えています。ぜひ来てくださいね!!

ウルフ・チーム

あまり知られていない事実だが、ウルフにはユーザー開放コーナーがある。毎週月曜と金曜の午後3時から5時まではだれでもウルフに遊びにくることができる。とはいってもふつうは遊びにはきにくいだろう。そんなときは受付に「みやたさんいますか？」といえばすぐに私が飛んでいって相手をしてあげよう。ただし女の子に限る。

光栄

MSX_2ユーザーのみなさん、お待たせしました。『信長の野望・戦国群雄伝』に続いて、今までにない新感覚SLGと話題集中の『水滸伝・天命の誓い』MSX_2 (ディスク) 版が8月24日発売予定となりました。3.5″2DD 2枚組9,800円(税別以下同様)。好評のサウンドウェア付きは12,200円です。応援よろしく！

デービーソフト

1.『まぁじゃん2』データ集2のできはいかがでしょうか。待望のX68000版ももうじきお届けできると思います。期待せよ！

2.98版3.5″のデータ集1.2の通販を始めました。「データ集が出ない」とお嘆きの貴兄、今スグ当社TICまでお手紙ください。

3.年末の新作もよろしく！

コスモス・コンピューター

ヤッホー！ みんな、元気に夏休みしてるかな!? 夏バテしちゃったよーなんて、情けないこといってると、すぐに夏が終わっちゃうゾ!! さて、コスモス・コンピューターでは、スタッフ一同夏バテにもめげず、新作ソフトをバリバリ開発中でーす！ 詳しいことが発表できるのはもう少し先になると思うけど、みんな待っててよね♡

ハート電子産業

『探偵団X』のパブリッシュウェア (デモ&サンプル) を配布中です。PC-88SR5′2D版、PC-98E5′2DD版、ご希望の方は送料+手数料として切手420円分と機種、年齢、ご意見を明記して下記あてお送りください。〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9

ハート電子産業㈱ POPX係

来月はMSX_2も予定してます。

リバーヒルソフト

『D.C.コネクション』は楽しんでもらえたかな？ さてJBクラブではキャンペーン中だよ。8月中に入会または登録更新の方全員に、リバーヒルオリジナル生ディスクをプレゼントします。いよいよ、今秋登場、大型RPG『BURAI』フェアも全国縦断開催中です。その名も「BURAIエクスプレスINサマー」みんな見にきてね。

B.P.S

発売以来半年以上もたつのに、まだまだテトリスブームが続いています！　このブーム、君たちのお父さんも巻き込もうと、シャープの電子手帳用にも開発中です。それとFM-TOWNS対応のFMR-50LT版も発売中（ただし別売の日本語MS-DOSが必要です)。まだまだ何かに移植されそうなテトリス、期待していてください！

スタークラフト

ヤング・オートとかいう自動車の雑誌を買ったら、暴走族の改造車がいっぱい載っていた。翼とかパイプがいっぱい突き出ており、とてもおもしろい。空気力学を無視したものがほとんどだが、それとおもしろさとは別物だ。凶暴であったり、迷惑をかけたりしなければ、彼らの創造力を評価したいと思う。それは一種のアートだ。

T&Eソフト

関東地方のT&Eファンのみなさん！　ごぶさしぶりです(ヘンな日本語)。『苦しくったって』『悲しくったって』のスーパーイベント・アタックが8月20日(土)に東京・有楽町マリオンで開催されます。その名も「ATTACK'89 in マリオン」!! 当日初公開の新作ソフトが目白押し。詳しくは当社広告でどーぞ。

アスキー

今年のウィザードリィ・フェアは10月10日、東京恵比寿で開催ですが、これに先立ち、８月にウィザードリィ・キャラバンというやつをやります。23日が大阪、25日が名古屋ですので、ウィズフリークの方はどうぞお越しを。会場、内容等については情報電話03-250-5600でご確認ください。

マイクロキャビン

夏といえば『Xak』！　日程は１泊２日くらいがヨロシイ。まず、１日めはフィールドにある巨大な滝を見学に行き、清涼感あふれる流れに飛び込むのもいいかもしれません。毒沼で海水浴ならぬ毒沼浴。その日は地下の町ネビヌで一泊。２日めは炎の砦でサラマンダー鍋を食べながらガマン大会。これ今年の夏のトレンディーよ！

工画堂スタジオ

暑い夏がやってきた！　クーラーのきいた部屋で『シュヴァルツシルトII』を楽しんでいる君、それが正しいすごし方だと私は思う。今月号には全作を終了したときに知ることのできるパスワードとその使用方法を丸ごと紹介している。すでにIIを終わった人、シュヴァルツシルトこぼれ話でもうひとつの楽しみ方にトライしてみては…。

システムサコム

X68K用ノヴェルウェア最新作『38万キロの虚空(こくう)』がいよいよ９月に発売されるぜ！　シリアスタッチのSF超大作で、BGMがなんとMIDI対応！　対応音源は、MT32、U110、M1のいずれか１つ持っていれば、即スーパーサウンドが体験できる！　(対応音源は、時間がある限り増やす予定です！）買ってくれよな。

ボーステック

『銀河英雄伝説・パワーアップ&シナリオ集』は、なんと、キャンペーンモードで遊べるのだ。パワーアップした前回シナリオと合わせて全10本を通じ、シナリオごとに提督がレベルアップし、惑星の設定も変化するぞ。もちろん、同盟軍側でもプレイできる。また、ユニットも２倍になり、フォーメーションサイズもBIGになったぞ。

HOT・B

てい！　『闇の壱与(イヨ)伝説』買ってくれはりました？　まだ、買ってない人はお店でデモ画面でもいいから、ぜひ見てね。スタッフに私の芸名が載ってます。

えー、どうでもいいことはさておいて、オフィス引越しました。で、企画、プログラマーを募集してます。やる気とその気のあるお人は小島あてに電話ちょーだい。

マイクロネット

元気におすごしですか

パプコバは元気

『麻雀狂時代SPECIALII』

冒険編

オ　モ　シ　ロ　イ　ヨ

ブレングレイ

TOWNSユーザーのみなさん、ラス・マゲ、楽しんでいただいているでしょうか？　発売が遅れてしまって申しわけない。でも納得のいく作品になっておりますので、まだ買ってない人はぜひお買い求めください。

話は変わるけど、デバックはつらいねー!!　同じゲーム何十回もやると頭がウニになる。うにうに。

SPS

『た〜みのる２（仮称)』機能説明の３回めはキーヒストリ「UNDO」。『た〜みのる２』はこれに編集機能を加えて、記憶している文字列などで編集して記憶させたいときや入力したいときなどは便利になります。また、同じ文字列や、コマンドは重複しないよう配慮してあるので大丈夫です。次回は、その他、より優れた機能をご紹介します。

ゲームアーツ

長らくお待たせしました。FM7、77／AV版『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が、この秋、いよいよ発売されます。

ゲームアーツでは、ほかにもPC-88SRやMSX2用に、アクションゲーム、シミュレーションゲームを、秋に発売する予定でがんばっています。

みなさん、お楽しみにね。

ザインソフト

たいへん長らくお待たせいたしました！　ついに『トリトーンファイナル』X68の開発が無事終了し、ただ今好評発売中！『Lee-WAY』の第1作X68Kの機能をフルに生かしたアクションRPGの決定版！この自信作お見逃しなく!!

近々発売予定のグラフィックツールは9月下旬ごろの発売と決定！　これも目が離せませんね…。

ビクター音楽産業

ただ今超能力・霊界・占いと、数々の不思議な世界が世間を騒がせていますが、ビクター音産でも乗り遅れることなく、占いの中でも信頼性抜群の『0星占術』でブームに追い打ちをかけたいと思います。以前にも発売した作品ではありますが、今度は時代も平成の世の中に代わったことから『大全』となっての登場！

クリスタルソフト

『クリムゾンII』MSX2版は、3.5インチ2DDで発売です。ジョイスティックとMSX-MUSICに対応。もちろん気になるPSGアレンジバージョンもしっかりサポート。マルチシナリオリンクで、キャラクターデータのセーブもゲームディスクに3か所までOK。早くプレイした感想を聞かせてよね。ばいばい。

ポニーキャニオン

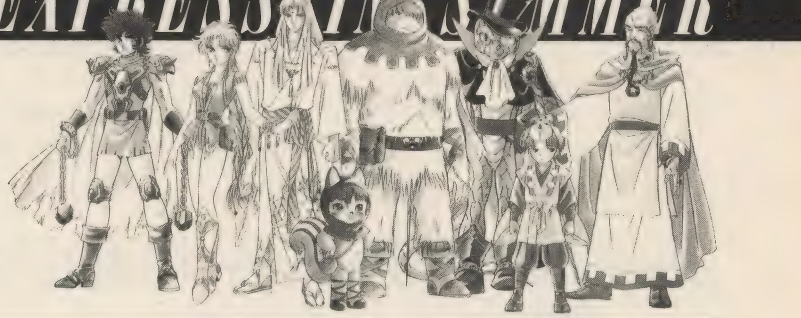
毎日暑苦しい中、部屋で冷房をガンガンきかせてパソコンをする。こんな素晴らしい日々を送れたらどんなにイイことか……。

夏休みを終えれば、9月に『ウルティマII』、10月にはついにあの『AD&D』が登場します。第1弾は『ヒーロー・オブ・ザ・ランス』最高のアクションゲームです。夏休みが明ければ超大作目白押し!!

バショウ・ハウス

9月8日発売が決定した『エメラルド・ドラゴン』。今月号の記事を見てもらえたでしょうか。いよいよ、その恐るべき全ぼうが明らかにされようとしている。ストーリー性と戦闘の面白さを追求した究極っぽいRPGに仕上がったとスタッフ一同、満足している？　オープニングディスクは発送をもって発表にかえさせて頂きま～す。

BURAI EXPRESS IN SUMMER



タイムスケジュール

13:30～13:50	NOW WE'LL OPEN
13:50～14:50	デモンストレーション タイム —各キャラクター紹介—
14:50～15:20	Q&A　タイム

今、話題集中の飯島健男氏原作、リバーヒルソフトから発売される『BURAI』の発表会をかねたキャンペーンが、7月29日高崎（スケジュールは、右の表を見てね）を皮切りに、1か月間、全国で展開されちゃうというお知らせ。これで、『BURAI』の全貌が、君たちの眼で直接見れちゃうというわけだから、これを見逃す手はない。また、ステッカープレゼントもあるってことだから、そこんとこヨロシク！

日　付	会　場	
7月29日(土)	パソコンランド21　高崎店	(群　馬)
31日(月)	ラオックス　蒲田店	(東　京)
8月2日(水)	第一家電DaC　柏店	(千　葉)
7日(月)	ベスト電器　那覇店	(沖　縄)
9日(水)	ベスト電器　本店	(福　岡)
9日(水)	ダイイチパソコン広島CITY	(広　島)
10日(木)	星電社　三宮本店	(神　戸)
10日(木)	J&P　渋谷店	(東　京)
11日(金)	J&P　京都寺町店	(京　都)
12日(土)	J&P　メディアランド	(大　阪)
18日(金)	そうご電器　YES	(札　幌)
18日(金)	J&P　八王子店	(東　京)
19日(土)	デンコードーDaC　仙台東口店	(宮　城)
24日(木)	栄電社テクノ　大須店	(名古屋)
25日(金)	栄電社テクノ　名古屋店	(名古屋)
26日(土)	J&P　町田店	(東　京)

トピックス

人間１人のできることなんて、たかが知れている。しかし、そこには無限の可能性が秘められているのだ。

ウィザードリィサマーキャラバン'89開催

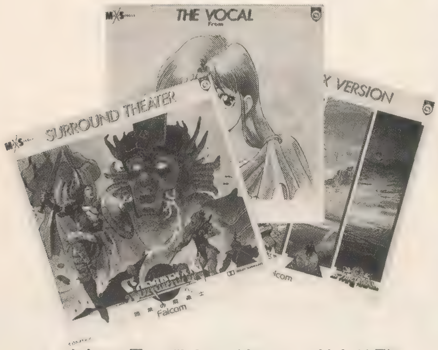
この８月23日12：00～17：00大阪・阪急ファイブ８Ｆオレンジルーム、８月25日10：30～17：00名古屋・三越百貨店栄店５Ｆファンファンパラダイスで、ウィザードリィサマーキャラバン'89が開催される。主な内容は、「ウィザードリィII鉄人レース」(ファミコン『ウィザードリィII』ROMカセット持参。キャラは装備やレベルは自由に、作成、準備しておくこと)、須田PIN(ウィザードリィ・マスタープレイヤー) 司会による講習会、プレゼント抽選会、ほか。鉄人レースは、開始時間から３：45まで。優勝者には、賞品も出るそうだ。

入場は無料だが、混雑の場合は整理券を発行することもあるらしい。

以上、アスキーからのお知らせ。

ゲームミュージック

ファルコム、初マキシシングル3タイトル同時発売!



昨年12月５日キングレコードより発売となった『ファルコム・スペシャルBOX'89』で、異常人気を博した『VOCAL』『SURROUND THEATER』『PLUS MIX』の各バージョンが、８月21日にマキシシングルCDとなり、グレードアップして新登場!! となったのである。

VOCALは、元スペクトラムのBrass Musicianで、現在アレンジャープロデューサーとしても大活躍の兼崎順一氏が担当。YSIIより『LILIA』が、日本語と英語の２つのボーカル・バージョンとなり、さらに〝エンディングＩ〞が、日本語のボーカルと強烈で新鮮なブラス・ロック風アレンジのインスト・バージョンとなり、全４バージョンを収録したのだ。

そして、お待たせの『SURROUND THEATER』。あの熱い感動と興奮が、「暗黒の魔道士」で蘇るのだ。サウンドプロデューサーには、岡田徹氏を起用。ソーサリアンの世界を壮大にドラマ化した１枚!

『PLUS MIX VERSION FROM YS、YSII、SORCERIAN & STAR-TRADER』は、まさにその名のとおり、オリジナルサウンドと楽器との融合によるミックスアレンジの限界に挑戦した究極のサウンド。アレンジは、おなじみ難波弘之氏によるものだ。ファルコムファンには、聞き逃せない。

お値段は、３枚ともに、CD1,545円、CT1,133円 (以上、税込み価格) ということでした。

絶好調! コナミレーベル第2弾

よりパワーアップした内容で、ゲームフリークをうならせるコナミ・サウンドの第２弾が、去る７月21日に発売となったのだ。

今回は、フルアルバム『コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション Vol. 0』とマキシシングル『コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベスト Vol.1』の計２枚を同時発売することになった。

アルバムには、アーケード・オリジナル・サントラとして、『フラックアタック』、『リングの王者』、『クレイジーコップ』など６タイトル全68曲がなんと70分に渡って収録されている。

また、マキシシングルには、『グラディウスII』、『もえろツインビー』など、４タイトルのベスト・セレクション全15曲が、ファミコンでしか聴けないオリジナル曲を中心に構成されている。

お値段は、アルバムがCD2,843円、CT2,369円、マキシシングルがCD1,442円、CT989円となっている。

問い合わせは、キングレコード映像事業部TEL03-945-2122まで。

交響組曲『ファイナルファンタジー』

去る7月25日にDATAMシリーズとして、ポリスターよりリリースされた『交響曲ファイナルファンタジー』。

I、IIのBGMの集大成といえるアルバムで、聴きごたえは十分。

とくに、東京交響楽団の混声合唱入りのテーマミュージックは、最高! のできだったりする。やっぱり、音楽の頂点は、交響曲にありってところでしょうか。などと考えながら、聴き入っている今日このごろでした。

解説書には、寺田憲史書き下ろしストーリーポエムが掲載されている。

お値段は、CDが2,884円、CTが2,472円（以上税込み）で発売中なのだ。

よろしく。

すぎやまこういち全作曲『スターコマンド』

8月5日に、ひさびさアポロン音工より発売された『スターコマンド・暗闇の侵略者』。

SFゲームファンに贈る感動と興奮のすぎやまこういち氏オリジナルサウンドのすべて!!

全13曲プラス、〝オリジナル版〟&SEコレクションのオマケ付き!

収録曲目は、プロローグ「はじめに闇ありき」「ひとときの休息」「暗闇にたたずむもの」「閃光つらぬいて」～エピローグ「銀河よ永遠なれ」以上12曲のほか「オリジナル・サウンド・ストーリー」といった感じ。とにかく、聴いてみなけりゃわかりません。

お値段は、CD2,812円、CT2,359円（以上税込み）となっています。

熱いぜ! エキゾーストノートが響きわたる!!

ゲーセンで、そのシビアなステアリングに驚き、そして、トンでもない数の百円玉を使った、あの『WINNING RUN』が、ポニーキャニオンより、7月21日にCD、ビデオで同時発売されたのである。

CD、CTは、ほかに『スプラッターハウス（あのゲロゲロ超ムズカシゲーム）』『メタルホーク（縮小拡大回転なんでもありのヘリバトル）』も収録していて、聴きごたえはある! なんてもんじゃない。

ビデオは、20分カラーステレオHi-Fiで、マル秘必勝テクを公開しちゃうのだ。

お値段は、CD、CTともに2,500円、ビデオ3,296円（以上税込み価格）となっていたりする。

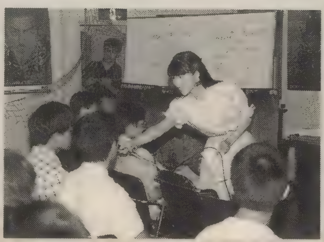
7/15・16 光栄フェア開催される

東京・新宿 LAOX新宿店

去る7月15、16日の2日間、東京は新宿のLAOX新宿店で、〝光栄フェア〟が開催された。

会場には、中・高校生を中心としたファンがつめかけ、熱気ムンムン。光栄のゲームに対する、人気の高さをうかがわせた。内容は、『信長の野望』シリーズの歴史や、光栄ブランドの出版物、サウンドウェアの紹介など、もりだくさん。中でも、最も注目を集めたのが、この秋発売予定の新作『提督の決断』の製作状況報告。内容や移植予定について、熱っぽい質問が相次いだ。ポスターやテレカのプレゼントもあって、光栄ファン大満足の2日間だった。

司会は、光栄の松井さんと、キレイなお姉さん。



もりあがった、質問コーナー。

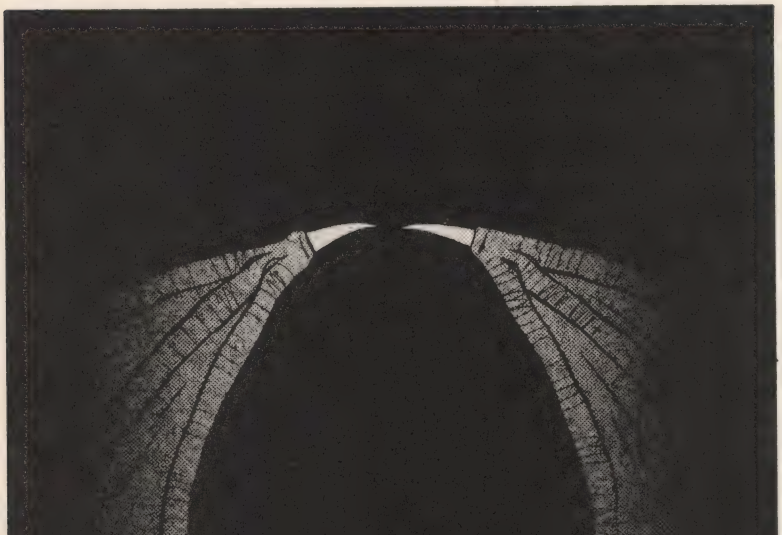
連載 第4回

SFバイオレンスロマン

最後の審判

飯島健男●イラスト／南辰真

いよいよ発表だ！
モンスター勝ち抜き大予想・当選者!!



名ゲームデザイナー飯島健男が放つ
力作小説、大反響連載第4回!!

1・殺シ合ム(4)

ゾマの決断

殺シ合ム闘技会は、タランダの試合放棄によりジョーズの優勝で幕を閉じた。タランダの分身は通用門を抜け、場外に出ると天を仰いだ。

「俺の役目も終わりだな。他の奴らにタランダが２人いることがわかると、あとがうるさそうだ。そろそろ消えるとするか……」

そういうと、その肉体は空気に溶け込むかのように薄らいでいき、数秒後には跡形もなく消え去ってしまった。

場内のブーイングはいまだに収まらない。殺シ合ム中を激しく包み込んでいる。

「タランダを出せ!!」

「こんな試合、認められるわけねえだろう！」

客席から場内に、１人の男が飛び降りてきた。それを見て、他の連中も次々と場内に乱入し始めた。

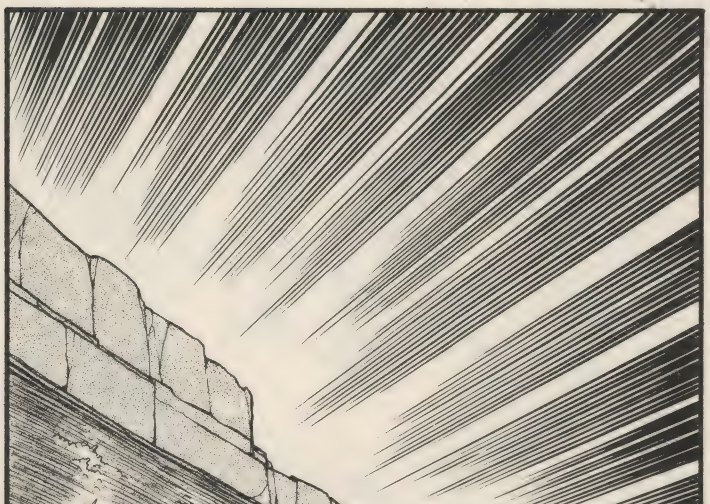
「まずいぞ、このままでは暴動になる!!」

ゾマが叫んだ。

「殺シ合ムの名に相応しいじゃないか。これぞ本当のバトル・ロイヤルだ。いくらでも相手になってやる」

ジョーズは突っ立ったままニヤニヤ笑っている。

まっ先に場内に飛び降りた男が、ゾマとジョーズに迫ってきた。その男はケンタウロスの一族。男は、身がまえる２人の前で急停止すると、慌ててしゃべり始めた。



「２人とも、大至急ケンタウロスの部落に来てくれ。大事な話があるんだ」

「大事な話？　先ほど、タランダがいっていた意味ありげな言葉に関係があるのか」

ゾマが少し顔をしかめた。

「何があろうと俺には関係ないね。俺は闘いの中に身を置くことが最高の幸せだ」

ジョーズはそっぽを向き、乱入した観客をだれからかたづけてやろうかと品定めを始めた。

「もっとおもしろい敵と闘いたくはないか、ジョーズ？」

男はジョーズの目の色を伺った。ジョーズがニヤリと笑う。

「それなら話は別だ。俺は行く」

「よし、急ごう」

３人は、迫りくる観客たちをヒョイヒョイと器用にかわしながら通用門へと走った。

ケンタウロスの部落にある集会所の周りには黒山の人だかりができていた。

「ゾマとジョーズを連れてきたぞ」

その声を聞いて、人々はサッと入り口への通路を開けた。男を先頭に、ゾマとジョーズは中へと入っていった。２人とも堂々とした趣で、さすがにいくつもの修羅場を潜り抜けた貫録を見せつけている。

部屋の中では、１匹のオークがばつが悪そうに酒をかっくらっていた。

「ダキーニ!!」

そのオークを見て、ゾマが驚いた。

「オウー……」

ダキーニは、チラッとゾマとジョーズに目をやると、すぐに盃に残っている酒をグイと飲み干した。そして再び、盃になみなみと酒を注ぐとゾマに差し出した。

「飲むか？」

「いらん」

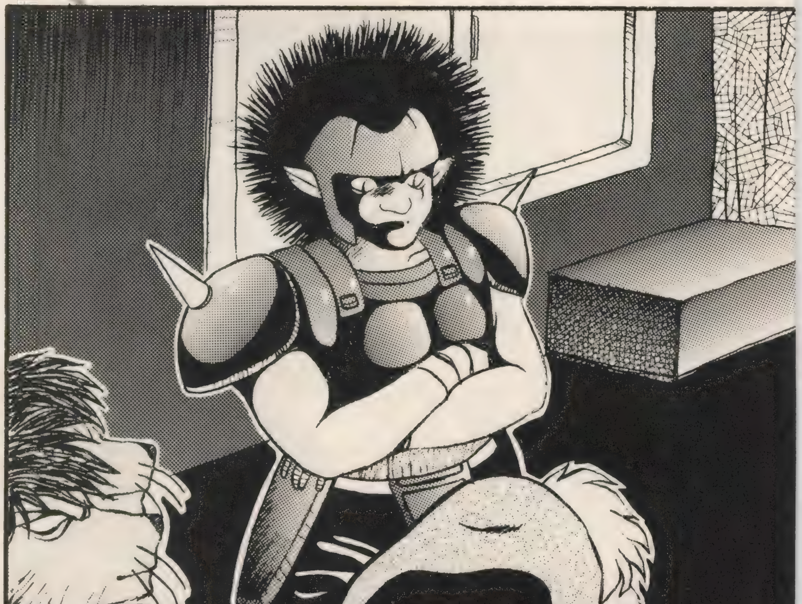
「そうか」

ダキーニはその答えを期待していたかのように、さも満足げに盃を口にあて、うまそうに酒を啜った。

「なぜ、お前がここにいる。お前はタランダに殺されたはずだろう」

ゾマが訝しげにダキーニを見た。ダキーニは目線を合わさぬように体の向きを変えるともう一度酒を飲み、ふてくされたように話し

始めた。
「知らねえよ。気がついたら、俺はここにいたんだよ。そんで、酒を置いてあったから飲んでいるのさ。べつに、お前らにどうこういわれる筋合いはねえぜ」
ジョーズが不敵な笑いを浮かべた。
「タランダに、情けをかけられたというわけだな」
ダキーニは憤慨して、ジョーズを睨みつけた。
「なんだと、この犬っコロ。あの試合はなあ、俺が勝ってたんだよ!! タランダは、分身を試合に出してきやがったのさ。ケンタウロスお得意の、わけのわかんねえ妖術でよォ。情けをかけられたのは、テメエのほうじゃねえのか？ え、ジョーズ」
ジョーズは鋭い牙を覗かせ、ダキーニを睨み返す。
「おい、ブタ野郎。その醜い鼻を削ぎ落としてやろうか？」
しょうがないといった顔つきで、ゾマが顎を親指でなで始めた。
「ふむ、やはりタランダは何か感づいたようだな。というよりも、この状態から考えれば奴1人の行動ではないだろう。ケンタウロスの一族がぐるになっているとみたほうが妥当だな」
「そのとおりじゃよ、ゾマ」
ケンタウロスの長老・モラブがニヤニヤしながら入ってきた。モラブは満足げに彼らの姿を見て、1人頷いた。
「さあ、タランダ。連れてくるのじゃ」
タランダを先頭に、数人のケンタウロスがロックウェルを引き連れて入ってきた。
「な!? ロックウェル様!!」
後ろ手に縛られたロックウェルの姿を見て、ゾマが驚愕の声を上げた。しかし、ジョーズとダキーニには、その姿など目に入ってないようである。
「おい、タランダ！ 俺と決着をつけろ!!」
2人が同時に叫んだ。しかし、さらに大きな声でゾマがそれを制する。
「えーい、うるさいぞ！ 2人とも黙っていろ!! モラブ、これはどういうつもりだ。自分たちが何をしているのかわかっているのか!?」
ロックウェルが怒りに肩を震わせながら、ゾマに助けを求めた。
「ゾマ、早くこの反逆者どもを引っ捕らえろ!! 早く、わしの縄をほどけ!!」
ゾマは躊躇した。しかし、それ自体がすでに立派な裏切り行為になっている。それは自分自身でもわかった。次の瞬間、ゾマ自身でも思いがけなかった言葉が、無意識に口からこぼれたのである。
「ロックウェル様、ピュア・ストーンに隠された秘密とはなんなのですか!? なぜ、親衛隊をバッフに行かせたのですか!? ぜひ、ぜひともお教えください。このゾマ、これでは納得がいきませぬ」
ゾマは、ロックウェルの前に土下座し、哀願した。それを見たタランダが、まさに思惑どおりといった表情で顔を綻ばせる。
「やはりな。ゾマ、お前もロックウェルの企みを薄々とは感じていたようだな」
ゾマは、ロックウェルから少しも目線をはずそうとせず、噛み締めた唇を震わせながら凝視した。それはとても悲しい顔に見えた。自分を置きざりにして遠いところへ引っ越していってしまう主人を見送る、飼い犬のそれに似ている。自分がまだ知らない、この身に災いが降りかかろうとしている得もいわれぬ不安。今までゾマは、確実にロックウェルに対して忠義を示してきた。だからこそ、この不安はよりいっそう大きなものとなる。
「3日前……私は、ロックウェル様とガーゴイル一族が話をしているのを偶然聞いてしまいました。あのとき、ロックウェル様はすべ



てのガーゴイルたちに、このドルゲン帝国を離れるように指示しておりましたね。そして、ときがきた、と。ピュア・ストーンを破壊したときに、ドルゲンとバッフはお互いの血を流し全滅する、と。貴方様の帝国、ドルゲンを滅して何が楽しいのですか⁉　両国の代表者戦は、われらドルゲンの民を生かすための戦いではないのですか⁉　お願いでございます。お教えくださいませ。私は、ロックウェル様を信じとうございます。何とぞ、みなの者が納得のいくご返答を‼　そののちならば、どんな罰でもお受けいたしましょう」

ダキーニ、そしてジョーズは、あまりの思いがけないできごとに、ただ固唾(かたず)を飲むだけであった。

脅威のロックウェル

タランダは、ロックウェルの縄をグイッと引き寄せた。

「観念しろ、ロックウェル。俺たちケンタウロスの一族は、妖力・気法人体によりお前が何かを企んでいることは知っているんだよ。お前は、ドルゲンの国王だろう。わざわざ、われわれ魔族を全滅させようとする真意はなんなのだ。残らず吐いちまいな」

ダキーニが、業を煮やして口を挟(はさ)んだ。

「おいおい、さっきから聞いてっけどよお、いったい何が起きたってんだよ。てめえはてめえで、何もかもわかってるようだが、俺は納得いかねえなあ。さっきの試合は俺の勝ちだ。ここで、もう一度決着をつけようぜ。ロックウェル様も見ていることだしよ！」

タランダは、深いため息をつくと、まるで哀れな者でも見るかのような表情で、ゆっくりと語り始めた。

「お前は、何もわかっていないな。べつにあの勝負はお前の勝ちでもよい。だがな、殺シ合ムで優勝しようが、バッフとの代表者戦で勝利を収めようが、特権階級を与えられるなどというのはまっ赤な嘘なんだよ。ロックウェルはわれわれを騙(だま)していたんだ。どうだ、ダキーニ、これでわかったか？」

「なんだと‼」

突然、ダキーニはロックウェルに駆け寄ると、思いきり殴りつけた。

「やめんか！」

ゾマが立ち上がる。それをジョーズが睨みつけた。

「おい、ゾマ。いいかげん、このゲス野郎に忠義立てするのはやめな。俺は特権階級なぞ欲しくはないが、騙されたってのは気にくわない。いっそ噛み殺してやりたいが、その前に俺も事情を聞きたいんだがね」

ゾマは、現在置かれているロックウェルの立場上どうすることもできなかった。ここで、もしロックウェルを助けたとしたら、その企みとやらをより確実なものとさせてしまうし、いくらゾマが強かろうと、殺シ合ムを勝ち抜いてきた猛者(もさ)を一度に３人も相手にするのは無謀というものだ。

「ロックウェル様……ぜひとも真実をお話しください。さすれば、この私めが命にかえても、必ずや助け出して……」

ゾマは目を伏せ、呻くように呟いた。

すると、そのとき今まで押し黙っていたロックウェルが、突然狂ったかのように大声で笑い始めた。

「ウアッハハハハハハ。もう貴様らを騙し続けるのは無理なようだな。もう少し遊べると思ったのだがいたしかたあるまい。少々予定が狂ったが、どうせ結果は目に見えておる。どうせドルゲンもバッフも、全滅は免れぬのだからなあ」

一同が黙ってロックウェルの話に聞き入る中、ゾマだけが小刻みに体を震わせていた。固く握り締めた拳(こぶし)の爪が手の平にくい込み、

指の間からポタポタと血が滴り落ちていく。ゾマは、高ぶる感情を必死に抑え耐えようとした。なぜ、自分がそうまでして耐えねばならないのか、すでに彼自身でもわからなくなっている。

「……ロックウェル様……私には意味がわかりかねますが……いったい、どういう意味なのでしょうか……」

ロックウェルは、大胆不敵にも余裕しゃくしゃくとしており、逆に開き直ったようにさえ見える。

「フフン、ゾマよ。お前はよく働いてくれた。虫けらのような下等魔族も、こうしてつき合ってみるとなかなか飽きないものだな。だがな、ゾマ。お前らに運命を変えるだけの力はない。だからピュア・ストーンの秘密は知らなくともよい。安心して滅べ」

ゾマの怒りが限界を超えた。その目は充血し、異様なまでに妖しく光っている。

「ロックウェル!! 貴様の望みはなんだ!! なぜドルゲンを滅ぼそうとする!!」

ゾマの体中から湯気が立ち登っている。それに伴い血管がフツフツと浮き出し、激しく息づいた。彼は今、完全にロックウェルを敵と認識した。耳をつんざくような、鋭い野獣の咆哮を上げると、ためらうことなく襲いかかった。

ロックウェルは少しもとまどうことなく、背中の翼を大きく広げた。締めつけていた縄が、ブチブチと引きちぎれていく。同時に、ロックウェルの体は宙へ飛んだ。そして、集会所の薄汚れたいかにも脆そうな漆喰の天井を突き破り、大空高くへと舞い上がったのである。天井にポッカリと開いた穴から、ロックウェルの姿が伺えた。まるでコウモリのような不気味な翼をゆっくりと動かし、ゾマたちを見下ろしている。

「さあて、それではわしも消えるとしよう。アリオスの大馬鹿者がピュア・ストーンを破壊したが最後、ドルゲンとバッフは大戦争になる。そして滅べ。安心して滅べ。すべて滅べ。滅びこそ美学。滅びこそ永遠なり。滅びこそ誕生へのきっかけとなる。お前らゴミ虫どもの滅亡こそが、われら超魔族の誕生へとつながるのだあ。ウァッハッハッハッハッ……」

「超魔族！」

「超・魔族!!」

「超・魔・族!!!」

「超魔族とはなんだ……」

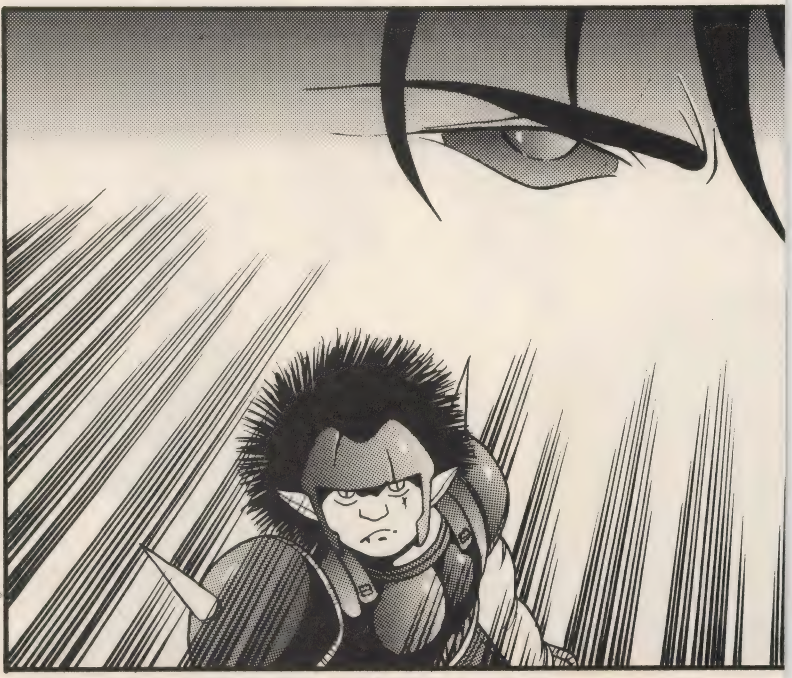
一同は、その言葉を次々と口にした。彼らの目はロックウェルに釘づけとなり、次の言葉を待った。〝超魔族〞という言葉が、自分たちを遥かに凌ぐ何者かの存在ということは、モヤモヤとしたまだ実体のない微かな感覚ではあったが、それは確実に彼らの大脳を直撃した。

「ガーゴイルの一族はなあ、われら超魔族の先兵隊よ。超魔族の中では、最も下級な一族にしかすぎん。超魔族は、その能力ゆえに誕生まで時間がかかるのだ。しかしな、そのときは来た。もうすぐ、この星を治める真の主君が誕生する。そのため、お前らを一掃しようとドルゲンの王として君臨したが、その役目ももう終わりよな。ドルゲンとバッフが勝手に滅びしのち、何もなくなった美しい大地は、超魔族のものとなる。今まで楽しかったぞ、ゾマ。それでは、死するために生まれてきた哀れな諸君、もう二度と会うこともなかろう。さらばだ。ハッハァーッ」

ロックウェルは、ひと振り大きく羽ばたくと、そのまま天空の彼方へと消え去っていった。

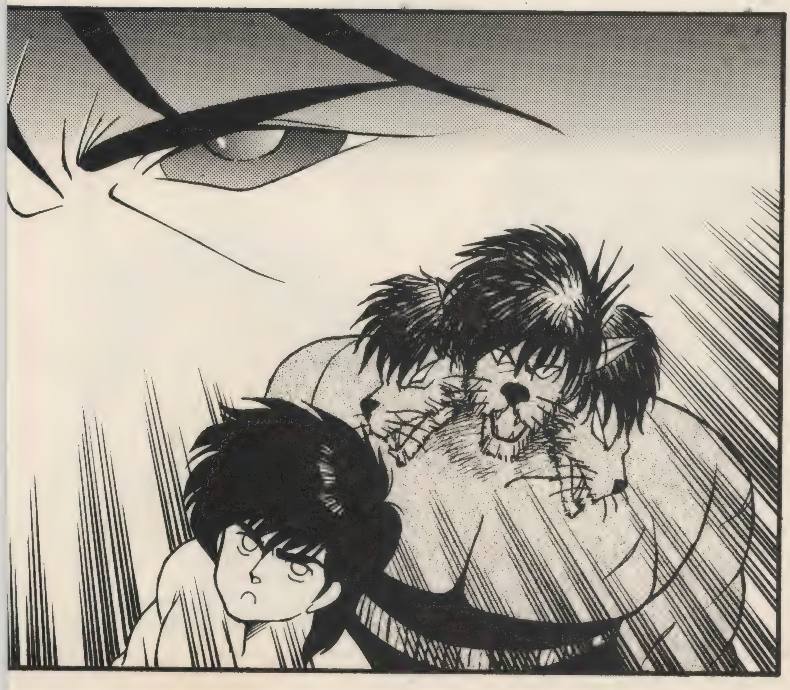
「超魔族……何者なのだ、いったい!?」

タランダは、ポツリと呟いた。



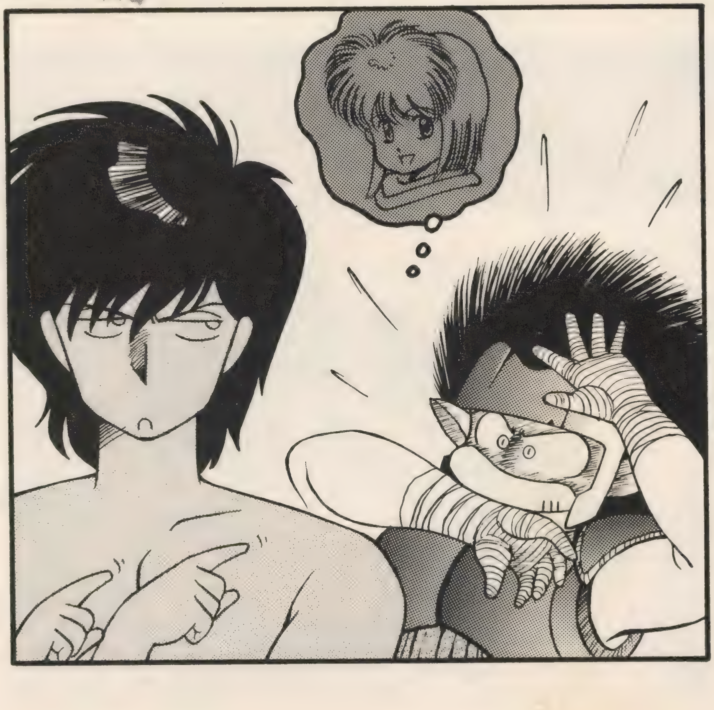
ドルゲン、立つ!!

しばらくのときが流れた。一同は、天井に開いた穴をじっと見据えたまま、ピクリとも動かない。
「恐ろしいことじゃ……恐ろしいことじゃ」
モラブは、体をガタガタと打ち震わせている。
「おもしろいじゃないか。俺は相手になってやるぜ」
新たな強敵の出現を予感したジョーズは、本当に心の底から喜んでいるようだ。タランダが、モラブの顔色を伺う。
「モラブ様、超魔族とはいったいなんなのですか!? われわれやバッフ帝国以外にも、魔族が存在するということですか!?」
モラブは静かに首を横に振ると、そのまま俯いてしまった。
「わからん……わしにゃあ、なんもわからん。ただな、何かとてつもなく恐ろしいものを感じるのじゃ。不透明じゃが、強大な力と威圧感を持った何かをじゃ……わしらは本当に滅びてしまうのかもしれん……」
「へっ、冗談じゃねえや！ ロックウェルはよお、狂っちまったんだよ。バッフが怖くなっちまってな。大丈夫さ、なーんも心配することなんてねえぜ。俺たちでバッフを叩き潰そうじゃあねえか!! なあ、ミンナ!!」
勢いずくダキーニのセリフだったが、ダキーニ自身もたんなる空元気だけでしかなかった。
「超魔族の存在も気になるが、それよりもまずわれわれの存続だ。ロックウェルは、ピュア・ストーンの破壊によって魔族は滅亡するといったな」
タランダの言葉に、ゾマがあとを続ける。
「うむ。と、なるとアリオスらがピュア・ストーンを破壊することを阻止せねばなるまい。今からすぐ、奴らのあとを追うしかないな」
「バッフとの代表者戦はどうするつもりだ。まさか、避けるわけにはいくまい。俺は、バッフ最高の勇者と一戦交えたいしな」
ジョーズにとって、今いちばんの関心事は、バッフとの代表者戦なのであろう。どんな状況においても、戦いの中に身を置くケルベロスの一族にとっては、たとえ超魔族なる輩が襲ってきても喜んで闘うはずだ。
ゾマが、ジョーズを納得させるように相槌を打つ。
「もちろん。お前にはバッフの代表者と闘ってもらうさ。そして勝ってもらう。他の魔族には、この事態はなるべく隠しておきたいしな」
頷くタランダ。
「ロックウェルの分身は、このままモラブ様にお願いするとしよう。他の連中はごまかせるところまで、ごまかしとおす。問題は、やはりアリオスら親衛隊の連中だ」
「その役、俺が買った！」
ダキーニは自信ありげに親指を突き立て自分を指差すと、1歩前へ進み出た。
「バッフに向かった親衛隊のあとを追って、ピュア・ストーンを壊さねえように伝えりゃいいんだろ。任しとけってえ。俺がいっちょ走ってって、アリオスにちゃーんと伝えてやるぜ」
一同は、不安そうにお互いの顔を見合わせた。タランダが、訝しげにダキーニの顔をジロジロと見る。
「お前、本当に大丈夫なのか？ 遊びじゃないんだぞ」
「なんだ、タランダ！ おめえ、俺の腕を疑ってんのかよ!!」
「いや、べつにお前の腕を疑っているわけではないさ。ただ、どうしてお前がそんな面倒臭い仕事を引き受けたがるのかと思ってね」
「バカ野郎！ 俺はドルゲンのためと思ってだな……それに、途中どんな危険があるかわからねえしだな……」
タランダがニヤニヤしながら、ダキーニの



最後の審判／飯島健男

顔を覗き込んだ。
「ダキーニ、お前、メデューサのミラルバがいるからだろう？」
「な、な、なんて不謹慎な奴だ、お前は!!　俺はべつにミラルバが好きじゃねえぞ！　ま、そりゃあ少しはカワイイかもしれねえなあとは思ったこともあるが、たかがあの程度の女はだなあ……まあ、滅多にいねえかもしれねえが、とにかく!!　とにかく、とにかく、とにかく、俺は行くっていったら行くんでい！　わかったか、おめえら」
ダキーニは顔をまっ赤にし、一生懸命に弁解を試みた。が、しかし、ダキーニの性格上、これはアリ地獄みたいなもので、もがけばもがくほど穴の奥にはまっていくアリ同様に、「ハイ、私はミラルバにホの字です」といっているようなものである。ジョーズは、べつにそんなこと感心がないとでもいいたげに、ボソッと吐き捨てた。
「ダキーニが行きたいといってるんだからいいじゃないか。べつに奴が行ったからといって問題はなかろう」
「おっ!!　ジョーズ、おめえ話せるじゃねえか。よし、決まった。さっそく、俺は出かけるとしよう。へっへっへっ、これでミラルバに会えるってもんだ」
ゾマは、困ったという表情で頭を抱え込んでしまった。しばし悩んだのち、ゆっくりと顔を上げた。
「いや……やはり、ダキーニ1人では心配だ。タランダ、お前も一緒にアリオスのあとを追ってくれ。2人ならば安心だろう。お前らのいない間、ドルゲンはまかしておけ。俺もロックウェルの側近だからな。モラブの作った分身がばれぬよう、何かと手助けさせてもらう」
モラブは、やけにま顔でコクリと頷いた。
「うむ、それがよいじゃろう。しかしな、2つほど問題がある。1つは、アリオスがこの話を信用するかじゃ。奴とて、ゾマと同じくロックウェルに対して忠誠を誓っておる。われわれの話を、そう簡単に聞き入れるとは思わんがな」
ダキーニがいきり立つ。
「冗談じゃねえ。あの野郎、いってわからねえなら、殴ってでもわからせてやるぜ。ああいう堅物は、体で教えたほうがよくわかる」
「おいおい、ダキーニ。それでは少しも話の解決になっていないだろう。それに、お前はアリオスの弟ガルダを殺シ合ムで殺しているんだぞ。ただでさえ、条件は悪いんだ」
「うーん、俺って強すぎっからなあ。まいっちまったぜ……」
ダキーニは、ガリガリと針ねずみのような頭をかきむしった。
「そして、もう1つ。ジェシカじゃ」
ゾマまでが困惑した表情で唸ってしまった。
「うーむ。ジェシカの存在は、ちと困りものだな。ロックウェルの妃だけに始末が悪い。モラブの分身などすぐばれてしまう。俺が側近としてついていようがどうすることもできまい。それにアンドロ・スフィンクスの連中は人一倍カンが鋭い……何かいい手はないものか」
「殺しちまえ」
ジョーズがひと言、ボツリといった。ゾマの目が異様に光る。
「殺るというのか!?」
「ああ、そうだ。それ以外方法はないだろう。このままでは、われら魔族全員の運命に係わる。どうせ女1人、消えてもらっても害にはなるまい？」
「しかたない。それしか手はないだろう」
タランダが決断をくだしたとき、入り口の扉が大きく開き、1つの影が現れた。モラブが叫んだ。
「お前ら、何をしておったのじゃ！　しっか



りと入り口を見張っておかねばならぬといったではないか!!」

そんなモラブの声がまるで聞こえていないかのように、入り口に立っていたケンタウロスたちはガタガタと震えている。影は明るみに現れ、その姿を見せた。

「さっきから話を聞いていれば、随分なご相談ね。いったい私をどうするんですって？」

それはジェシカだった。ゾマたちをゆっくりと見回し、せせら笑っている。

「ジェシカ……お前がここにいるとは驚きだが、こっちには好都合だ。わざわざ出かける手間が省けたぜ。どうせ、お前もその超魔族とかいう一族だろう」

ジェシカは、ジョーズのセリフになぜ少しも動じず、モラブの前に歩み寄っていった。

「モラブ、ケンタウロスのだれかに命じて、私のレプリカを作りなさい。その御自慢の妖力・繰霊人形とかでね」

モラブは、けげんそうな顔でジェシカの命令に反抗した。

「ふん、なぜじゃ。もう、わしらはおぬしらを特権階級だと認めはせんぞ。お前も、ロックウェルのように超魔族の住み家へ行かんでもよいのか？　あーん？」

ジェシカは、タランダのほうへ向き直った。

「タランダ、私はお前たちと一緒にアリオスのあとを追います。アリオスをいい聞かせるには、私の力が必要じゃなくて？」

「どういうことだ、ジェシカ？」

タランダの眉がピクリと動いた。

「先ほど、ロックウェルが私の部屋に来たわ。そして、私たちアンドロ・スフィンクスの一族だけは助けてやるからついてこないかと誘われました。けど、私の独断で断ってやったわ。あんな男についていく気なぞ、さらさらないからね。時間はないのよ。アリオスを早く追ったほうがいいんじゃないのかしら？」

「どうする？　ジェシカのいうことを信用するか？」

タランダが、みなの顔を見回した。ダキーニの心は、もううわの空でジェシカのことなどどうでもよい。

「べつにジェシカがそういうなら、どうでもいいじゃねえか。俺は一緒に行ったってかまわねえぜ」

タランダが、もう一度ジェシカに質問した。

「ジェシカ、超魔族とは何者だ!?」

「私は知らないわ。べつに興味がないし、それにたとえ何があろうと女を守るのは男の役目でしょ。貴方たちが闘えばいいわ」

ジェシカが、じれったそうにしている。ゾマが苛立たしそうに話した。

「早くアリオスのあとを追ったほうがよい。それにジェシカのいうこともっともだ。彼女が説得したほうが早いし、それ以外に手はないだろう。この場は信用するとして、早々旅立ったほうがよいのではないか」

「おう、そうだ、そうだ。早く親衛隊を追いかけようぜ」

ダキーニは、さっきから落ち着きなくウロウロしている。タランダが、決心を固めて口を開いた。

「よし、行こう。親衛隊を追って、われらもバッフへ旅立とう」

その後、タランダ、ジェシカ、ダキーニの３人は早急に旅立ちの準備をすませると、バッフへと出発した。ピュア・ストーン破壊中止とロックウェルの裏切り、そして多くの謎を含む“超魔族”の存在を親衛隊へと伝えるために……。

しかし、そのころ、アリオスらに驚くべき運命が待ち受けていたことを、だれが予測していただろうか!?

―第１章・殺シ合ムー―〈完〉

最後の審判／飯島健男

最後の審判
わくわくスクランブル

第1章"殺シ合ム"当選者発表!

いやあー、それにしてもタランダはすごい人気だった。もう、くるはがきくるはがきみーんなタランダの嵐!! タランダの即売会をやってるよーなもんである。残り3人のはがきを集めてもタランダにはかなわなかった。中でもいちばんかわいそうだったのはジョーズ。タランダの10分の1もはがきがこないうえ、名前までジョーンズと間違えられていた。しかも中には、いちばん弱そうだったから選んだとまでのいわれよう。悲惨なやつである。

が、しかーし、りっぱにジョーズは優勝したのである。よくやった。ほめてやる。当選した13人の勇者たちよ。よくぞ、人気のないジョーズを選んだものだ。とくに、ヘッドホン・ステレオの当たった3人は、ていねいなイラストをきちんと描いてきた。色までつけて……。『世紀末ギャラリー』にも載せておいたから、他の諸君はしっかりと参考にするべし! べつにうまいヘタではない。一生懸命描いてあればよいのだよ。

今回、残念ながらはずれてしまった諸君、次は自分の番だと信じてがんばろーではないか!

ヘッドホンステレオ
当選者(敬称略)

広島県	谷川公男
愛媛県	信崎 誠
滋賀県	戸田淳也

生ディスクプレゼント

愛知県	小木曽浩之
大阪府	益 竜也
大阪府	長崎奈美
佐賀県	鳥塚龍之介
東京都	植松 茂
東京都	浜田健太郎
長野県	上條賢一
長野県	太田政拡
千葉県	若林 広
愛知県	竹本格久

●『最後の審判』ゲーム化決定!!

と、いうのは大ウそだ。円丈師匠が『ザバッシュII』を作るなどとのたまっていたら、本当にゲーム化になりそうなもんだから、私もいうことにした。わたしゃ、もともとゲーム・デザイナーなんだから『最後の審判』がゲーム化されりゃあ、とんでもねーオモシロソフトになることは請け合いだ。それに大うそつきで有名だし……。

ゴメンナサイ、来月こそは絶対にバッフ帝国の話になります。許してください。と、いうわけで大サービスプレゼントを考えた。今回は1回限りの超お得クイズだぞ。さて、バッフ帝国の国王の名前はなんというでしょーか。さあ、今までの『最後の審判』を読んでいるキミには、絶対わかるはずだ。締め切りは、8月31日の消印まで有効だぞ。しかも応募券はいらないぞ! プレゼントの内容はヒ・ミ・ツ♡豪華で楽しい贈り物だ!

世紀末ギャラリーがオープン!

今月から、私の独断と偏見で新コーナーを作ってしまった。なぜなら、読者からのイラストが毎月そーとーな数でくるものだから、せっかくのことだし載せてしまおうというわけだ。さらに、その月のいちばん気に入ったイラストには、特別に"今月の俺はおまえが大好きだ"という入賞者の別枠を設けて、ホメてつかわす。

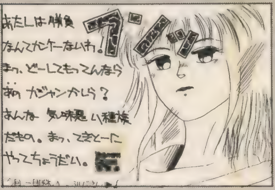
入賞者には毎月、南辰真画伯直筆のイラスト色紙(私、飯島のサイン入りだぁ)をプレゼントしてしまうのだ。みんな、がんばって応募しよう!

入賞だ!

"今月の俺はおまえが大好きだ"

▲広島市 宮本真樹

はえある第1回目の入賞に輝いたのは、宮本おまえだ。まるでスルメのような絵。宮本は見るほど味が出る。私は1か月間見れば笑わせてもらった。私は宮本のファンだ。



◀秋田県 小野孝臣

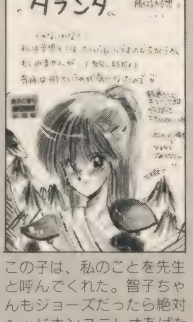
これはもう、アイデア賞もんだ。ミラルバに優勝者を予想させるという心憎い演出に脱帽。

◀茨城県 助川貴博

下のほうで死んでる3匹がよい。ここまでカジャンと3匹のタッチを変えたのはみごとだ!

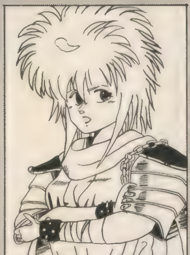
◀杉並区 河村裕子

ウマイ! カワイイ! 女の子だ! ウレシイ! もしジョーズを予想していたら、間違いなく当選していた。



◀兵庫県 奥山智子

この子は、私のことを先生と呼んでくれた。智子ちゃんもジョーズだったら絶対ヘッドホンステレオあげたのに!

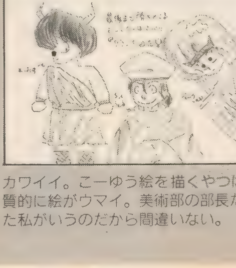


◀福島県 鈴木正成

とにかく、ミラルバが登場するやいなや人気が急上昇だった。まあ、数少ない女性キャラだし当然かな。

▶愛知県 矢島比呂志

どっかの広告でありそーなイラストだ。ダキーニがステレオ持ってる。とても不気味だがオカシイ。

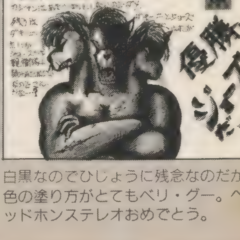


▶大分県 GINN

カワイイ。こーゆう絵を描くやつは本質的に絵がウマイ。美術部の部長だった私がいうのだから間違いない。

▶愛媛県 信崎 誠

これなら、ジョーズも優勝するわな。夜中、1人で見てたら怖くて泣いちゃったぞ。当然の当選だね。



▶滋賀県 戸田淳也

白黒なのでひじょうに残念なのだが、色の塗り方がとてもベリ・グー。ヘッドホンステレオおめでとう。

▶広島県 谷川公男

応募券2枚ともジョーズを指示していたのは、ただ1人だけ。間違いなくヘッドホンステレオを送るぞ!

POPCOM C.G.GALLERY
1989 SEPTEMBER

CASSETTE LABELS

あなたのC.G.作品を、このページで募集します。

作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただかなければ掲載はできません。必ず参考にした資料名、原著作者名、発行元などを明記したものを同封してください。出典の不明なものは掲載できない場合もあります。

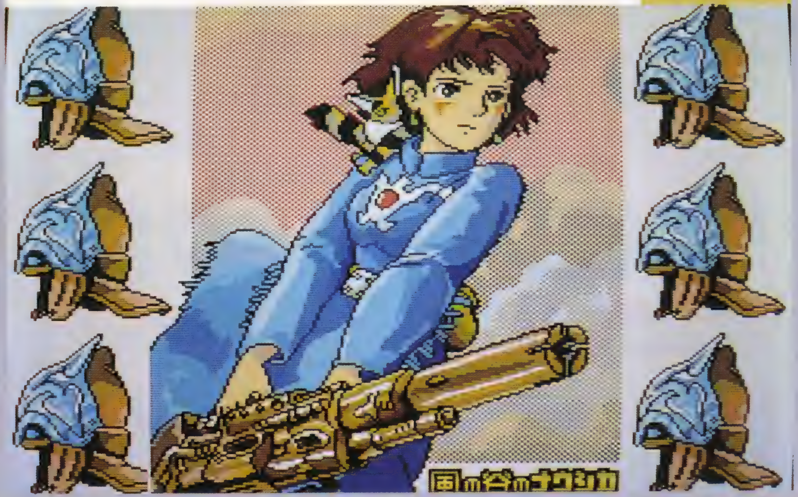
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル(株)新企画社POPCOM編集部CG係

©BANDAI,GAINAX,IREM CORP.,宮崎駿／徳間書店、高田裕三／講談社、ゆうきまさみ／小学館、永野護／角川書店

オネアミスの翼β　鈴木浩之　X68000

TARO　小林康男　PC-8801

アルテア　清水英伸　X68000



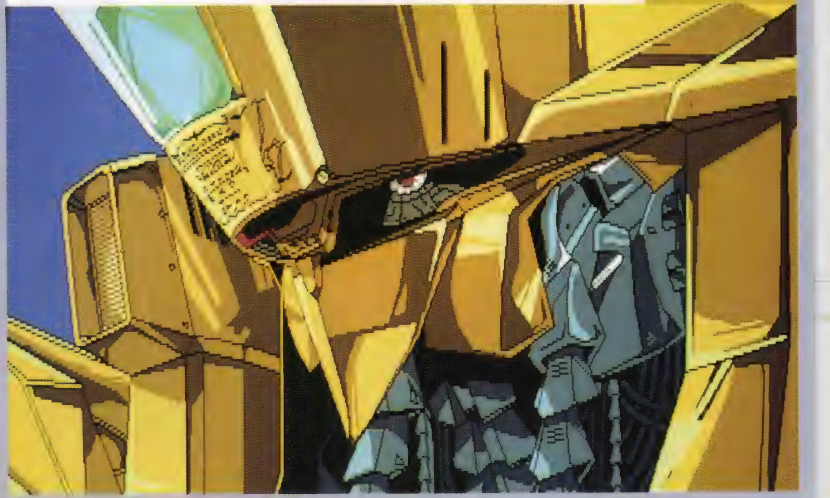
ナウシカ　奥野春道　MSX2

無題　乃川聡　ダ・ビンチ

3×3EYES　光枝孝郎　MSX2

あーる　佐藤成将　X68000

鋼の鬼　藤原周作　ダ・ビンチ



KNIGHT OF GOLD　豊岡重広　PC-8801

スタート

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。

1 これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

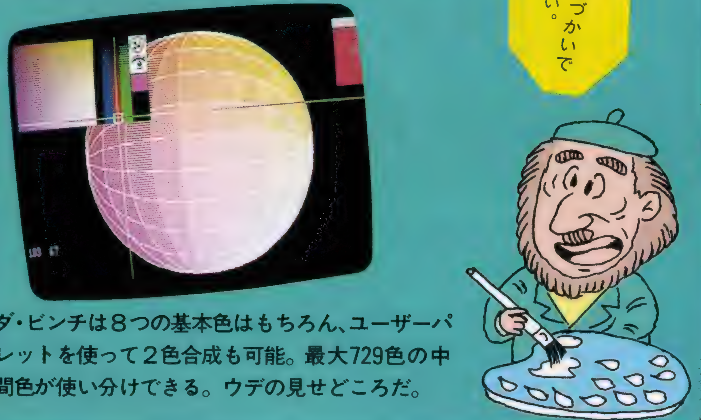
スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

下記の販売価格は、消費税、送料込みの価格です。

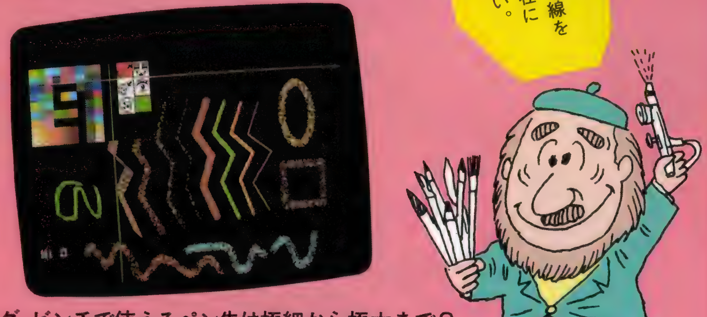
PC-88シリーズ(5インチディスク)	7,004円
X1シリーズ(5インチディスク)	7,004円
FM-7/77AVシリーズ(3.5, 5インチディスク)	7,004円
PC-9801(MS-DOS)(5インチ2HDディスク)	10,094円

2 最大729色。パレットで2色合成おてのもの。



ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

3 9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

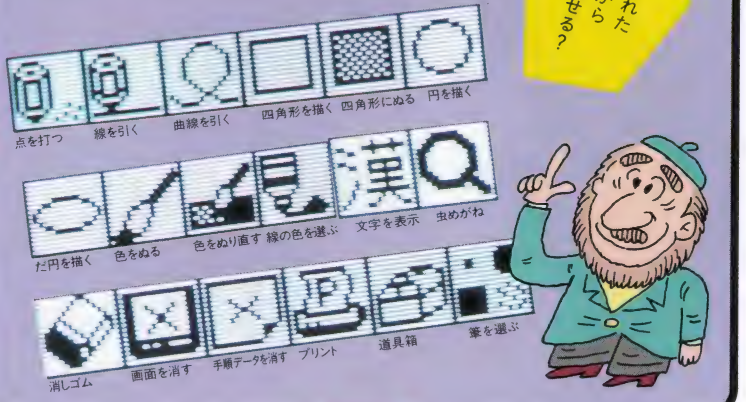


ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

4 4つのコピー機能で傑作量産。

普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

5 すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。



6 トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7 77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置, ×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード, MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉 PC-PR201 201CL 201T PC-8023C/8024 PC-8821/8822 PC-PR101/101T PC-PR406 〈エプソン〉 JP-80 MP-80TypeⅣ 〈シャープ〉 IO-700/720	〈シャープ〉 IO-700/720 CZ-8PK/8PK2 8PD2/8PN1 CZ-8PC1 〈NEC〉 PC-PR201CL 〈エプソン〉 JP-80	〈富士通〉 FM-PR201 MB-27409 MB-27410 〈NEC〉 PC-PR201CL 〈エプソン〉 JP-80 〈シャープ〉 IO-700/720

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

ゴール

7 お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

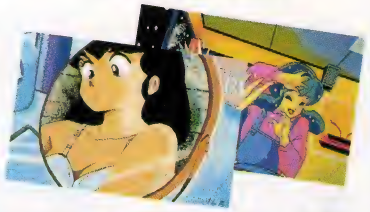
ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市西区観音本町2-8-22 TEL 082-294-0189
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエーアプリケーションズ 〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL052-251-4881

通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、本誌P.238を御読みいただき、通販専用ハガキにてお申し込み下さい。

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。



●PC-88シリーズ用データ集
●X1, FM-7/77, PC-9801(MS-DOS)版でも読み取り表示ができます。
●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊」で!

「ダ・ビンチ」データ集

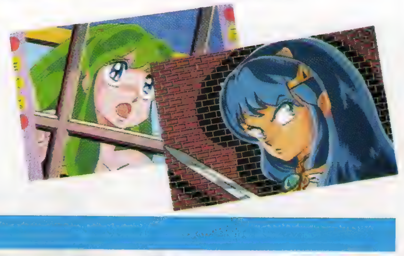
うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①〜④

●PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
●FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも税込、送料を含む。)

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。

申込先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。



●PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。

ポプコム

ディスクCGコレクション1

PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
¥2,000(税込、送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール
ダ・ビンチ 申込書

1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV₂(3.5インチディスク)
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)
6. MSX₂(3.5インチ2Dディスク)

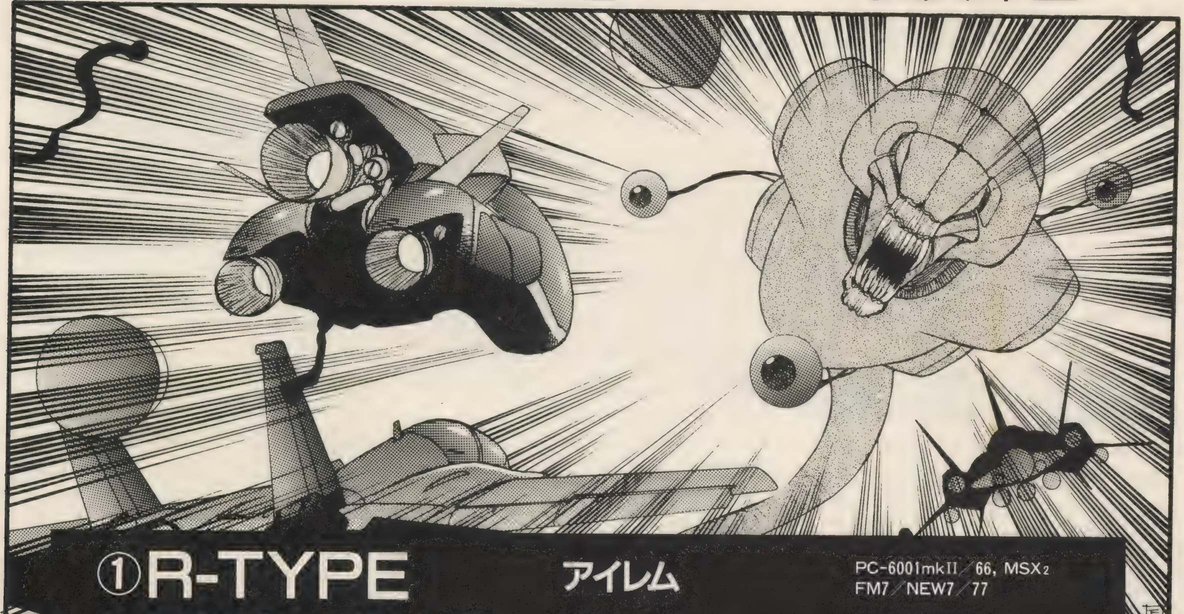
■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名

●販売店様へ—この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

夏の音楽特集◉第2弾!!

ミュージック・パビリオン

スペシャル　Vol. 9　強矢邦生



①R-TYPE　アイレム　PC-6001mkII／66, MSX2 FM7／NEW7／77

②アフターバーナー　セガ　PC-8801FAシリーズ・サウンドボードII（SR以降）

③スタークルーザー　アルシスソフトウェア　PC-9801UVシリーズ・サウンドボード

★特別企画!! ゲームミュージック クイズ!!

邦生思います……都会には星がないとだれがいったか知らないけど、ほんとそうだよね。夜の町で輝いているのは、きらびやかな女のコの洋服とネオン星くらいだもん。

邦生驚きます……どこかのデパートで星座にちなんだフェアをやっていたんだけど、そこで見た……というより聴いた星座の音楽には驚いたね。商魂たくましくて、ロマンも何もあったもんじゃない。

邦生感じます……いつだったか忘れたけど、夏に伊豆で見たサソリ座には感激したのだ。やっぱり星は、夜空に輝いてなくっちゃね。防波堤に寝っ転がって星空を見上げていると、人間ってちっぽけな生き物なんだなぁ……なんてセンチメンタルな気分に浸って。この感覚、都会じゃ味わえないね。

よーし、今年の夏も都会を飛び出して、星のライブを見にいこっと。缶ビールを買い込んで……。

＊　＊　＊

さて、今月はスペシャル第２弾ということで、ひっさしぶりにゲームミュージック特集なのだ。それでは、ま夏に輝くミュージックパビリオン……カッ飛びスターレットでいってみよっ!!

R-TYPE

まず最初は、アイレムのアクションゲーム『R-TYPE』に使われているBGMを紹介しよう。

じつは、邦生自身ゲームミュージックについてはぜんぜんわかんなーいのである（何しろ、Mr.マリックを知らないといって、みんなに白い眼されたこともあるし……関係ないか）。そこで、今回の選曲は、担当のSさんとイラストの南さんにお願いしました。

さて、さっそくプログラムについて書いてみよう。まず、PSG３声のうち２声でメロディーとコードを、１声をベースに割り当てている。また、曲の途中でのギミックな部分では、ディレイ効果により音に広がりをつけた。

最後に、機種によって音ズレが激しい場合は、1230～1250行と1710～1730行のTの値を変更してほしい。また、このプログラムはエンドレスになっているので、曲を途中で止めるときはCTRL＋STOPキーを押してね。

アフターバーナー

続いては、セガの『アフターバーナー』からの１曲。邦生、このゲームはやったことがあるからわかるぞっ（エ

ラぶってどーすんだっちゅーの)。でも、今回作ったBGMが流れるところまでいったことがニャーイ……ふにゃ。

さてと、この曲はひさしぶりにサウンドボードIIで作ってみた（古巣へ帰ってきたんだなっ)。このプログラムでは、ステレオ効果をあちこちに散りばめてアレンジしてみた。ブラスの音も2～3声を使い、ディチューンと定位の設定により厚みのあるサウンドにしている。

リストを見るとわかるけど、プログラムが1000～4880行とかなり長い。入力するときには、根気を入れて打ち込んでほしい。また、この曲もエンドレスになっているので、曲を途中で止めるときはSTOPキーをポチッと押してくだしゃんせっ!!

スタークルーザー

いよいよ最後に紹介するのは、アルシスソフトウェアの「スタークルーザー」のオープニングテーマ。

このプログラムでは、原曲よりもドラムパートを強化し、FM1声でバスドラとシンセドラムを交互に切り換えて作ってみた。また、PSG2声にLFOとディレイ効果をつけて奥行きのあるメロディーにしている。

そういえば、これはプログラムを作っているときに気がついたことなのだが、PC-98のPSGにLFOをかけた場合、波形に1を設定するとFM音源のLFOが効かなくなってしまう。これもバグだよねぇ……うーん、困ったもんだ。

さて、じつはこのプログラム、PC-88で作ったのをPC-98へ移植したものなんだ。今回はページの関係でPC-88のプログラムは紹介できなかったが、次回号にでも掲載したいと思う。どうぞお楽しみに（うっ、また同じ曲が続いてしまう……まっいいか)。

邦生のミュージックライフ!

夏ですなぁ。夏になると、邦生がよく聴くアルバムが今回紹介するボビー・コールドウェルの『シーサイド・センチメンタル／CARRY ON』。ボビーっていうと、最近タバコ(パーラメント)のCFに「COME TO ME」が使われていたので、知ってる人も多いハズ。

彼はアルバムを作るときに、いろんな楽器の演奏からアレンジ、コーラス、またプロデュースまでこなしてしまう。しかし、彼が今までにリリースしたアルバムは、10年間に4枚と意外に少ない。また、近ごろはアルバムを制作してるという噂も聞かないし……。どうも最近では、表舞台よりも映画などに曲を提供したりと、裏方的な仕事が多いみたいだね。映画『竹取物語』のテーマソング「STAY WITH ME」も、彼とジョン・パーカーによる作品なんだ。この曲も素敵なバラードだよね。

さて、邦生が彼のアルバムが好きなのは、いつもサラッと聴いていられるからなんだ。とくに、この『シーサイド・センチメンタル』は邦生にとって思い出のアルバムだし……。また、彼のつくるラブ・バラードも大好きで、アルバム『ロマンティック・キャット』に収録されている「I DON'T WANT TO LOSE YOUR LOVE」には涙したもんなぁ。まあ、何はともあれ、彼のニューアルバムが早く僕たちの耳に届くことを、ファンのひとりとして期待したい。

特別企画!! ゲームミュージック クイズ!!

ホイナ、寄ってらっしゃい聴いてらっしゃい。今回はゲームミュージック特集にちなんで、豪華プレゼントが当たるゲームミュージッククイズをやっちゃうよっ。キミはどこまでゲーマーに迫れるか……さぁ、チャレンジ!!

●クイズの説明

このクイズは、短いフレーズが10曲集まった音楽を聴き、それぞれのフレーズが使われているゲームのタイトルを当てるというもの。また、パソコンゲームだけでなく、ビデオゲームやファミコンによるゲームミュージックも含まれています。

●プログラムの説明

PC-8801SRシリーズとX1シリーズのユーザーは、P.179以降のリストをそのまま入力してください。また、PC-60/66・MSX/2・FM7/NEW7/77・FM77AV・PC-9801UVのユーザーは、それぞれの変更リストにしたがってPC-8801SRのプログラムを変更してください。

●クイズのヒント

ありません……お友だちや家族の人たちと一緒に考えてください。世の中そんなに甘くはなーいっ!!

●応募方法

はがきに住所・氏名・年齢・電話番号、また、1～10曲までのフレーズが出てきた順にゲームのタイトルを書いて送ってください。締め切りは9月8日の消印まで有効。

●応募先

〒101 東京都千代田区神田神保町
3-3-7 昭和第2ビル4F
㈱新企画社 ポプコム編集部
「ミュージックパビリオン
ゲームミュージッククイズ係」

●プレゼント

正解者の中から抽選で、ご覧の賞品を差し上げます。

★もぅ、あげちゃう★

●ゲームボーイ …………2名
●サバッシュ全曲集(CD)……5名
●ロゴ入りTシャツ …………10名

POPLOADのコーナーがとてもおもしろいので、保護運動がんばってください。そして、早くカラーのページに載ればいいと思います!!（千葉県 K.K） S：キャンペーン協力、ありがとうございます。さらに、根強い運動を展開中!

R-TYPEプログラムリスト

©アイレム

```
1000 REM ************************
1010 REM *                      *
1020 REM *        R-TYPE        *
1030 REM *   (PC-66/FM7/MSX)    *
1040 REM *  COMPOSE By アイレム    *
1050 REM *  ARRANGE By H.KYOYA  *
1060 REM *                      *
1070 REM ************************
1080 :
1090 REM --( MAIN PROGRAM )---
1100 :
1110 FOR I=1 TO 3
1120 READ MC$(I)
1130 IF MC$(I)="*" THEN 1190
1140 NEXT I
1150 :
1160 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3)
1170 GOTO 1110
1180 :
1190 RESTORE 2090 : GOTO 1110
1200 :
1210 REM ---( MUSIC DATA )----
1220 :
1230 DATA T114L8V11
1240 DATA T114L8V10
1250 DATA T114L8V10
1260 :
1270 REM --------( A )--------
1280 :
1290 DATA O5ED+ED+ED+EF+
1300 DATA O4BBBBBBBB
1310 DATA O2EEEEO3EEEE
1320 :
1330 DATA O5ED+ED+ED+O4BO5C
1340 DATA O4B-B-B-B-B-B-B-B-
1350 DATA O2EEEEO3EEEE
1360 :
1370 DATA O5ED+ED+ED+EF+
1380 DATA O4BBBBBBBB
1390 DATA O2EEEEO3EEEE
1400 :
1410 DATA O5ED+ED+ED+O4BO5C
1420 DATA O4B-B-B-B-B-B-B-B-
1430 DATA O2EEEEO3EEEE
1440 :
1450 DATA O5ED+ED+ED+EF+
1460 DATA O4BBBBBBBB
1470 DATA O2EEEEO3EEEE
1480 :
1490 DATA O5ED+ED+ED+O4BO5C
1500 DATA O4B-B-B-B-B-B-B-B-
1510 DATA O2EEEEO3EEEE
1520 :
1530 DATA O5ED+ED+ED+EF+
1540 DATA O4BBBBBBBB
1550 DATA O2EEEEO3EEEE
1560 :
1570 DATA O5ED+ED+ED+O4BO5C
1580 DATA O4B-B-B-B-B-B-B-B-
1590 DATA O2EEEEO3EEEE
1600 :
1610 REM --------( B )--------
1620 :
1630 DATA T225L64V11O7R32R64
1640 DATA T225L64V10O7R32R64
1650 DATA T225L64V9 O7R32R64
1660 :
1670 DATA EO6BEO5BEO4BEO3BEO2BEO1BE
1680 DATA R64EO6BEO5BEO4BEO3BEO2BEO1BE
1690 DATA R32EO6BEO5BEO4BEO3BEO2BEO1BE
1700 :
1710 DATA T142L24S4M18000
1720 DATA T142L24S4M18000
1730 DATA T142L24S4M18000
1740 :
1750 DATA O4C1V11,O5E1V10,O5A1V9
1760 :
1770 DATA O1CEAO2CECEAEAO3CO2AO3CECE
1780 DATA O1R24CEAO2CECEAEAO3CO2AO3CEC
1790 DATA O1R12CEAO2CECEAEAO3CO2AO3CE
1800 :
1810 REM --------( C )--------
1820 :
1830 DATA O4L16CDDDDDFFFFFFGAGG
1840 DATA O3L16GAAAAAO4DDDDDDDDD
1850 DATA O2L8V10DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3D
1860 :
1870 DATA O4GGGGGGR16GGGGFFFF
1880 DATA O4DDDDDDR16DDDDCCCC
1890 DATA O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2CO3C
1900 :
1910 DATA O4CDDDDDFFFFFFGAGG
1920 DATA O5EFFFFFAAAAAAO6DDDD
1930 DATA O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3D
1940 :
1950 DATA O4GGGGGGR16GGGGFFFF
1960 DATA O6DDDDDDDDDDDDDDDD
1970 DATA O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2EO3E
1980 :
1990 DATA O5R16FR8ER8DR8CR16O4BBO5CC
2000 DATA O4FR8ER8DR8CR8FFAA
2010 DATA O2FO3FO2FO3FO2FO3FO2FO3F
2020 :
2030 DATA O5R16GR8FR8ER8DR16CCDD
2040 DATA O4GR8FR8ER8DR8GGBB
2050 DATA O2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3G
2060 :
2070 REM --------( D )--------
2080 :
2090 DATA O5R16AR8GR8AR8R8DEFG
2100 DATA O5R16ER8ER8ER8R8R8
2110 DATA O2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3A
2120 :
2130 DATA O5R16AR8GR8AR8R8DEFG
2140 DATA O5R16ER8ER8ER8R8R8
2150 DATA O2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3A
2160 :
2170 DATA O5R16GR8F+R8GR8R8CDEF+
2180 DATA O5R16DR8DR8DR8R8R8
2190 DATA O2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3G
2200 :
2210 DATA O5R16GR8F+R8GR8R8CDEF+
2220 DATA O5R16DR8DR8DR8R8R8
2230 DATA O2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3G
2240 :
2250 DATA O5R16AR8GR8AR8R8DEFG
2260 DATA O5R16ER8ER8ER8R8R8
2270 DATA O2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3A
2280 :
2290 DATA O5R16AR8GR8AR8
2300 DATA O5R16ER8ER8ER8
2310 DATA O2AO3AO2AO3AO2A
2320 :
2330 DATA O4DDR16D+R16E
2340 DATA O3AAA+BO4CC+
2350 DATA O2AR16B-16R16B16
2360 :
2370 REM --------( E )--------
2380 :
2390 DATA O4FR16ER16EFR8ER16EF4
2400 DATA O5FFFFFFFFGABO6CDEFF
2410 DATA O2FO3FO2FO3FO2FO3FO2FO3F
2420 :
2430 DATA O4GR16F+R16F+GR8F+R16F+G4
2440 DATA O5GGGGGGGGABO6CDEFGG
2450 DATA O2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3G
```

リスト続く

POP LOAD

『らんま½』ファンの方へ……。テレビのらんまで最後にらんまがお手玉しているところがありますが、パンダ(玄馬)が落ちてくる瞬間、ちらっと関係ない絵が見えます。かすみとなびきとあかねの顔ですので、確認してみましょー。(兵庫県　安藤剛)　S：うーん、ミクロチェック！

```
2460 :
2470 DATA O5AR16GR16GAR8R8R16F+E8E8
2480 DATA O5ER16ER16EER8R8R16DC8C8
2490 DATA O2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3A
2500 :
2510 DATA O5AR16GR16GAR8R8R16F+E8E8
2520 DATA O5ER16ER16EER8R8R16DC8C8
2530 DATA O2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3A
2540 :
2550 REM --------( F )--------
2560 :
2570 DATA O5R16AR8GR8AR8R8
2580 DATA O4AAAAAAAAAAAG
2590 DATA O2AO3AO2AO3AO2AO3A
2600 :
2610 DATA O5DEFF+R16GR8F+R8GR8R8
2620 DATA O4AGEFGGGGGGGGGGE
2630 DATA O2AO3AO2GO3GO2GO3GO2GO3G
2640 :
2650 DATA O5CDEFR16FR8ER8FR8R8
2660 DATA O4GFEFFFFFFFFFFFR16F
2670 DATA O2GO3GO2FO3FO2FO3FO2FO3F
2680 :
2690 DATA O5CDEFEG+BEG+BEG+BEG+BEG+BG+
2700 DATA O4AGFEEEER8R8R8R8R8R8
2710 DATA O2FO3FO2E.G+.B.O3D.E.
2720 :
2730 REM --------( G )--------
2740 :
2750 DATA O5FR8ER8DR8CR8O4B8O5C8
2760 DATA O4AR8AR8AR8AR8A8A8
2770 DATA O2FO3FO2FO3FO2FO3FO2FO3F
2780 :
2790 DATA O5FR8ER8DR8CR8O4B8O5C8
2800 DATA O4AR8AR8AR8AR8A8A8
2810 DATA O2FO3FO2FO3FO2FO3FO2FO3F
2820 :
2830 DATA O5DDDDDDDDDDDR16FGAB
2840 DATA O5GGR16FFR16EER16FFR16
2850 DATA O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3D
2860 :
2870 DATA O5GGR16GGR16GGR16GGR16E8E8
2880 DATA O5DDR16DDR16DDR16DDR16O3B8B8
2890 DATA O2ER16ER16ER16ER16EE
2900 DATA *
```

AFTER BURNERプログラムリスト

©セガ

```
1000 '******************************
1010 '*                            *
1020 '*        AFTER BURNER        *
1030 '*      (PC-8801FAｼﾘｰｽﾞ)      *
1040 '*  COMPOSE By SEGA           *
1050 '*  ARRANGE By HOUSEI KYOYA   *
1060 '*                            *
1070 '******************************
1080 '
1090 CMD STOPM : DIM BA%(4,9),BB%(4,9),BC%(4,9),BD$(4,9),RM$(6)
1100 '
1110 '*********************   VOICE DATA   **********************
1120 '
1130 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BA%(X,Y) : NEXT Y,X
1140 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BB%(X,Y) : NEXT Y,X
1150 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BC%(X,Y) : NEXT Y,X
1160 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BD%(X,Y) : NEXT Y,X
1170 '
1180 DATA    48,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1190 DATA    31,   11,    4,    6,   10,   30,    2,    1,   -3,    0
1200 DATA    31,   11,    4,    6,   10,   45,    2,    4,   -3,    0
1210 DATA    31,    6,    4,    5,    6,   28,    2,    0,   -3,    0
1220 DATA    31,    6,    4,    6,    6,    0,    2,    0,   -3,    0
1230 '
1240 DATA    49,   15,    2,    1, 4800,   16,    0,    5,    0,    0
1250 DATA    28,    5,    3,    5,    1,   30,    0,   14,   -2,    0
1260 DATA    28,    5,    3,    5,    1,   24,    0,    2,    3,    0
1270 DATA    28,    5,    3,    5,    1,   32,    0,    4,   -2,    0
1280 DATA    28,    6,    4,    6,    2,    0,    0,    2,    1,    0
1290 '
1300 DATA    60,   15,    1,    1, 1000,   15,    0,    5,    0,    0
1310 DATA    28,    9,    4,    3,    1,   30,    0,    4,    2,    0
1320 DATA    30,    9,    4,    6,    2,    0,    0,    4,    2,    0
1330 DATA    28,    9,    4,    3,    1,   30,    0,    1,    2,    0
1340 DATA    30,   10,    4,    6,    2,    0,    0,    1,    2,    0
1350 '
1360 DATA    60,   15,    1,    1, 1000,  -15,    0,    5,    0,    0
1370 DATA    28,    9,    4,    3,    1,   30,    0,    4,   -2,    0
1380 DATA    30,    9,    4,    6,    2,    0,    0,    4,   -2,    0
1390 DATA    28,    9,    4,    3,    1,   30,    0,    1,   -2,    0
1400 DATA    30,   10,    4,    6,    2,    0,    0,    1,   -2,    0
1410 '
1420 CMD VOICE BA%,,,BB%,BC%,BD% : CMD PLAY "Y38,219"
1430 '
1440 '*********************   RHYTHM DATA   *********************
1450 '
1460 FOR X=10 TO 35 : FOR R=0 TO 5 : READ RM$(R)
1470 NEXT R : CMD RHYTHM X,RM$ : NEXT X : ERASE RM$
```


中3の1学期の期末試験だというのに、アンケートはがきなんか書いていていいのでしょうか？　ところで（話をそらすな！）『イース』シリーズのアドルがカワイイ(or カッコイイ……？）と思っている人はいますか？（私は、とってもカワイイと思うんだけど……へんかな）（神奈川県　くつま）　S：その手の話題の続きは、「読者のゲーム評（来月から新タイトル）」でお願いしたいな。

```
1480 '                              (X10)
1490 DATA 2,M26C6C6KC5C6,L29C6C6C6KC5,L00C6C6C6C6
1500 DATA R00C6C6C6C6,M12C6C6KC5C6
1510 '                              (X11)
1520 DATA 4,M26KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1530 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,L14KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6
1540 DATA R00C6C6C6C6C6C6C6C6
1550 '                              (X12)
1560 DATA 4,M26KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,M30C6C6C6C6C6C6KC5KC5
1570 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,L14KC5C6KC5C6KC5C6C6C6
1580 DATA R20C6C6C6C6C6C6KC5KC5
1590 '                              (X13)
1600 DATA 4,M26KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,M30C6C6C6C6C6C6KC2KC2
1610 DATA L24C6C6C6C6C6C6KC2DC2C6,L14KC5C6KC5C6KC5C6C3KC2C6
1620 DATA R20C6C6C6C6C6C6KC2KC2
1630 '                              (X14)
1640 DATA 4,M26KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,M30KC5C6C6KC2KC2KC5C6KC5KC5
1650 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,L00C6C6C6C6C6C6C6C6
1660 DATA R20KC5C6C6KC2KC2KC5C6KC5KC5
1670 '                              (X15)
1680 DATA 4,M24KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5,M30C6KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5
1690 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,L00C6C6C6C6C6C6C6C6
1700 DATA R20C6KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5
1710 '                              (X16)
1720 DATA 1,M24KC5C6,L26KC2KC2KC2KC2,L00C6C6,L00C6C6,L26KC2KC2KC2KC2
1730 '                              (X17)
1740 DATA 1,M24KC5C6,M30KC2KC2KC2KC2,L00C6C6,L00C6C6,L22KC2KC2KC2KC2
1750 '                              (X18)
1760 DATA 1,M24KC5C6,M30KC2KC2KC2KC2,L00C6C6,L00C6C6,R22KC2KC2KC2KC2
1770 '                              (X19)
1780 DATA 1,M24KC5C6,R26KC2KC2KC2KC2,L00C6C6,L00C6C6,R26KC2KC2KC2KC2
1790 '                              (X20)
1800 DATA 4,M26KC5KC5C6C6KC5KC5C6C6,M30C6C6KC5C6C6C6KC5C6
1810 DATA L20KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,R10KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6
1820 DATA R22C6C6KC5C6C6C6KC5C6
1830 '                              (X21)
1840 DATA 4,M26KC5KC5C6C6KC5C3KC5C3KC5,M28C6C6KC5C6C6C6C6C6
1850 DATA L20KC5C6KC5C6KC5C3KC5C3KC5,R10KC5C6KC5C6C6C6C6C6
1860 DATA R22C6C6KC5C6C6C6C6C6
1870 '                              (X22)
1880 DATA 4,M26C6KC5C6C6KC5KC5C6C6,M28C6C6KC5C6C6C6KC5C6
1890 DATA L20C6C6KC5C6KC5C6KC5C6,R10C6C6KC5C6KC5C6KC5C6
1900 DATA R22C6C6KC5C6C6C6KC5C6
1910 '                              (X23)
1920 DATA 4,M26KC5KC5C6C6KC5C3KC5C3C6,M30C6C6KC5C6C6C6C6KC2KC2
1930 DATA L20KC5C6KC5C6KC5C3KC5C3C6,R10KC5C6KC5C6C6C6C6C6
1940 DATA R22C6C6KC5C6C6C6C6KC2KC2
1950 '                              (X24)
1960 DATA 4,M26KC5C6C6C6KC5C6C6KC5,M30C6C6KC5C6C6C6KC5C6
1970 DATA L18KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,L10KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5
1980 DATA R22C6C6KC5C6C6C6KC5C6
1990 '                              (X25)
2000 DATA 4,M26C6KC5C6C6KC5C6C6C6,M30C6C6KC5C6C6C6KC5C6
2010 DATA L18KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,L10KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5
2020 DATA R22C6C6KC5C6C6C6KC5C6
2030 '                              (X26)
2040 DATA 4,M26KC5C6C6C6C6C6KC5KC5,M30C6C6C6C6KC5C6C6C6
2050 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,L14KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6
2060 DATA R22C6C6C6C6KC5C6C6C6
2070 '                              (X27)
2080 DATA 4,M26C6C6C6C6C6C6C6C6,M30C6KC5C6C6C6KC5C6C6
2090 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,L14KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6
2100 DATA R22C6KC5C6C6C6KC5C6C6
2110 '                              (X28)
2120 DATA 4,M26C6C6C6C6C6C6C6C6,M30C6KC5C6C6KC5KC5C6C6
2130 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,L14KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6
2140 DATA R22C6KC5C6C6KC5KC5C6C6
2150 '                              (X29)
2160 DATA 4,M26C6C6C6C6C6KC5C6C6,M30C6C6KC5KC5C6KC5KC5KC5
2170 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,L14KC5C6KC5C6KC5C6C6C6
2180 DATA R22C6C6KC5KC5C6KC5KC5KC5
2190 '                              (X30)
2200 DATA 4,M26KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,M30C6KC5KC5KC5KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2
2210 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,L00C6C6C6C6C6C6C6C6
2220 DATA R22C6KC5KC5KC5KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2
2230 '                              (X31)
2240 DATA 4,M26KC5C6C6C6C6C6C6C6,M30C6C6KC5C6KC5C6C6KC5
```

リスト続く

POP LOAD

「らんま½」を見るためにVHSデッキを買ってからとゆーもの、レンタルでスプラッターホラーを見まくってる！きゃーコワイ。きゃーきゃー。　(鹿児島県　ASUYA！)　S：ホラーはいいけど、スプラッターはイヤだな。あれは、邪道だと思うのだ。

```
2250 DATA L18KC5C6KC5C6KC5C6C6KC5,L10KC5C6KC5C6KC5C6C6KC5
2260 DATA R24C6C6KC5C6KC5C6C6KC5
2270 '                              (X32)
2280 DATA 4,M26C6C6C6C6KC5C6C6C6,M30C6C6KC5KC5C6KC2KC2KC2KC2KC2KC2
2290 DATA L18C6KC5KC5C6C6C6C6,L10C6KC5KC5C6C6C6C6C6
2300 DATA R22C6C6KC5KC5C6KC2KC2KC2KC2KC2KC2
2310 '                              (X33)
2320 DATA 4,M26KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M30C6C6KC5C6C6KC2KC2KC2KC2KC2
2330 DATA L18KC5C6KC5C6C6C6C6C6,L10KC5C6KC5C6C6C6C6C6
2340 DATA R22C6C6KC5C6C6KC2KC2KC2KC2KC2KC2
2350 '                              (X34)
2360 DATA 4,M26C6KC5C6KC5C6KC5C6KC5,M30C6C6KC5C6KC5C6KC5C6
2370 DATA L18KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,L10KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5
2380 DATA R22C6C6KC5C6KC5C6KC5C6
2390 '                              (X35)
2400 DATA 4,M26KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M30KC5C6C6KCKCKCC6KC5KC5C6
2410 DATA L25KC5C6C6C6C6C6C6C6,L12C6C6C6C6C6C6C6C6
2420 DATA M22KC5C6C6KCKCKCC6KC5KC5C6
2430 '
2440 ' ********************   MAIN ROUTINE   ********************
2450 '
2460 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
2470 IF MC$(I)="*" THEN 2540
2480 IF MC$(I)="¥" THEN 2620
2490 NEXT I : READ RM$
2500 '
2510 CMD PLAY #5,RM$;MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
2520 GOTO 2460
2530 '
2540 NB=NB+1
2550 ON NB GOSUB 2580,2590,2600
2560 GOTO 2460
2570 '
2580 RESTORE  3840:RETURN
2590 RESTORE  3690:RETURN
2600 RESTORE  3990:RETURN
2610 '
2620 RESTORE  3610:NB=0:GOTO 2460
2630 '
2640 '************************  MUSIC DATA  ***********************
2650 '                              ( A )
2660 DATA T132L8@V114Q2@MO3RRRR,T132L8@58V10Q8@RO5RRRE,T132L8V7Q2@RO4RRRR
2670 DATA T132L8V10Q8@MO4RRRR,T132L8V13Q7@MO4RRRR,T132L8V13Q7@MO4RRRR
2680 DATA V53X10
2690 '
2700 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
2710 DATA O4@85V8@LQ2B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<A-
2720 DATA O4@85R32B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<Q4A-16
2730 DATA O3RRRRRRRRRRRRRRRR,O4RRRRRRRRRRRRRRRR,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
2740 DATA X11X12
2750 '
2760 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
2770 DATA O4B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<A-
2780 DATA O4Q2R32B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<Q4A-16
2790 DATA O3RRRRRRRRRRRRRRRR,O4RRRRRRRRRRRRRRRR,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
2800 DATA X13X14
2810 '
2820 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
2830 DATA O4B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<A-
2840 DATA O4Q2R32B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<Q4A-16
2850 DATA O3RRRRRRRRRRRRRRRR,O4RRRRRRRRRRRRRRRR,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
2860 DATA X11X12
2870 '
2880 DATA O3B-B-B-B-B-B-Q3B-Q4B-B-Q5B-B-Q6B-B-Q7B-B-
2890 DATA O4B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<A-
2900 DATA O4Q2R32B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<Q4A-16
2910 DATA O3RRRRRRRRRRRRRRRR,O4RRRRRRRRRRRRRRRR,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
2920 DATA X15X16X17X18X19
2930 '                              ( B )
2940 DATA O3Q8B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-A-&A-16A-&A-16B-
2950 DATA O4B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<A-
2960 DATA O4Q2R32B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<Q4A-16
2970 DATA O3RRB-&B-Q1A-Q8A-Q1A-Q8A-B-&B-&B-&B-RRRR
2980 DATA O4B-RRRRRRRRRRA-&A-16A-&A-16B-,O4B-RRRRRRRRRRA-&A-16A-&A-16B-
2990 DATA X20X21
3000 '
3010 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-&B-16B-&B-16A-
3020 DATA O4B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<A-
```


Hello！ 数少ない（?）創刊号からの読者です。このPOPCOM、ずいぶん変わりましたね～。みなさんは、創刊当時を覚えてらっしゃるでしょうか？（滋賀県　ホワイト・シルエット）　S：僕も、創刊号当時を知ってたりする。そこで問題。そのとき僕は……、さて何をしていたでしょうか？

```
3030 DATA O4Q2R32B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<Q4A-16
3040 DATA O3RRB-&B-Q1A-Q8A-Q1A-Q8A-B-&B-&B-&B-RRRR
3050 DATA O4RRRRRRRRRRRRB-&B-16B-&B-16A-,O4RRRRRRRRRRRRB-&B-16B-&B-16A-
3060 DATA X22X21
3070 '
3080 DATA O3A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-G-&G-16G-&G-16A-
3090 DATA O4A->G-A-<A->E-A-<A->G-A-<A->E-A-<A->G-E-C
3100 DATA O4Q2R32A->G-A-<A->E-A-<A->G-A-<A->E-A-<A->G-E-Q4C16
3110 DATA O3RRA-&A-Q1G-Q8G-Q1G-Q8G-A-&A-&A-&A-RRRR
3120 DATA O4RRRRRRRRRRRRG-&G-16G-&G-16A-,O4RRRRRRRRRRRRG-&G-16G-&G-16A-
3130 DATA X22X21
3140 '
3150 DATA O3A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-&A-16A-&A-16B-
3160 DATA O4A->G-A-<A->E-A-<A->G-A-<A->E-A-<A->G-E-C
3170 DATA O4Q2R32A->G-A-<A->E-A-<A->G-A-<A->E-A-<A->G-E-Q4C16
3180 DATA O3RRA-&A-Q1G-Q8G-Q1G-Q8G-A-&A-&A-&A-RRRR
3190 DATA O4RRRRRRRRRRRRA-&A-16A-&A-16B-,O4RRRRRRRRRRRRA-&A-16A-&A-16B-
3200 DATA X22X21
3210 ''
3220 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-A-&A-16A-&A-16B-
3230 DATA O4B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<A-
3240 DATA O4Q2R32B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<Q4A-16
3250 DATA O3RRB-&B-Q1A-Q8A-Q1A-Q8A-B-&B-&B-&B-RRRR
3260 DATA O4RRRRRRRRRRRRA-&A-16A-&A-16B-,O4RRRRRRRRRRRRA-&A-16A-&A-16B-
3270 DATA X22X21
3280 '
3290 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-&B-16B-&B-16A-
3300 DATA O4B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<A-
3310 DATA O4Q2R32B->A-B-<B->FA-<B->E-F<B->D-E-<B->D-C<Q4A-16
3320 DATA O3RRB-&B-Q1A-Q8A-Q1A-Q8A-B-&B-&B-&B-RRRR
3330 DATA O4RRRRRRRRRRRRB-&B-16B-&B-16A-,O4RRRRRRRRRRRRB-&B-16B-&B-16A-
3340 DATA X22X21
3350 '
3360 DATA O3A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-G-&G-16G-&G-16A-
3370 DATA O4A->G-A-<A->E-A-<A->G-A-<A->E-A-<A->G-E-C
3380 DATA O4Q2R32A->G-A-<A->E-A-<A->G-A-<A->E-A-<A->G-E-Q4C16
3390 DATA O3RRA-&A-Q1G-Q8G-Q1G-Q8G-A-&A-&A-&A-RRRR
3400 DATA O4RRRRRRRRRRRRG-&G-16G-&G-16A-,O4RRRRRRRRRRRRG-&G-16G-&G-16A-
3410 DATA X22X21
3420 '
3430 DATA O3A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-&A-16A-&A-16R
3440 DATA O4A->G-A-<A->E-A-<A->G-A-<A->E-A-<A->G-E-C
3450 DATA O4Q2R32A->G-A-<A->E-A-<A->G-A-<A->E-A-<A->G-E-Q4C16
3460 DATA O3RRA-&A-Q1G-Q8G-Q1G-Q8G-A-&A-&A-&A-RRRR
3470 DATA O4RRRRRRRRRRRA-&A-16A-&A-16R,O4RRRRRRRRRRRA-&A-16A-&A-16R
3480 DATA X22X23
3490 '
3500 DATA O3FFFFFFFFFFFFFFFF,O6@91V9@LQ8RRRRL16{E-E}FRRRRRRR{E-E}FRRRR
3510 DATA O6@91V7@RQ8R32RRRRL16{E-E}FRRRRRRR{E-E}FRRRRRRR
3520 DATA O3RRRRRRRRRRRRRRRR,O4FRRRRRFFRRRRRFRR,O4FRRRRRFFRRRRRFRR
3530 DATA X26X27
3540 '
3550 DATA O3FFFFFFFFFFFFRRRR
3560 DATA O6RR{E-E}FRRRR{E-E}F{E-E}FRRRRRRR{E-E}F{E-E}FRR@103L8V12@MO4FD<A
3570 DATA O6R32RR{E-E}FRRRR{E-E}F{E-E}FRRRRRRR{E-E}F{E-E}FRRRL8
3580 DATA O3RRRRRRRRRRRRRRRR,O4RFRRFFRRRRFFRRRR,O4RFRRFFRRRRFFRRRR
3590 DATA X28X29
3600 '                            ( C )
3610 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
3620 DATA O5@89V8@RQ2F<B->D-<B->F<B->D-<B->F<B->D-<B->F<B->D-<B-
3630 DATA O5@89V6@MQ2R32F<B->D-<B->F<B->D-<B->F<B->D-<B->F<B->D-<B-16
3640 DATA O4@V115Q8{E-E}16F16&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&FF<B-
3650 DATA O4V10@LD-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-
3660 DATA O4V10@RD-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-
3670 DATA X24X25
3680 '
3690 DATA O3BBBBBBBBBBBBBBBB,O5F+<B>D+<B>F+<B>D+<B>F+<B>D+<B>F+<B>D+<B
3700 DATA O5R32F+<B>D+<B>F+<B>D+<B>F+<B>D+<B>F+<B>D+<B16
3710 DATA O4{E-E}16F16&F&FE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
3720 DATA O4E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
3730 DATA O4E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
3740 DATA X24X25
3750 '
3760 DATA O3A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-
3770 DATA O5A-CE-CA-CE-CA-CE-CA-CE-C,O5R32A-CE-CA-CE-CA-CE-CA-CE-C16
3780 DATA O4{E-E}16F16&F&FE-&E-&E-G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-{G-G}16A-16G-{D-DE-E}
3790 DATA O4E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
3800 DATA O4E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
```

リスト続く

POP LOAD

7月号の196ページのP.Lは、アンケートはがきに書いたものです(今回も)。混乱した読者のみなさん、すいません。Sさん、今後ともごひいきに。P.S. Sさんは、前のFさんみたいに「‼」とかは考えないのかな？(岐阜県　加藤隆史)　S：考えようと思ったけど、メンドウなのでやめました。「ラ・バンバ」なんてつけられるよりは、よっぽどマシだしね。

```
3810 DATA X24X25
3820 DATA *
3830 '
3840 DATA O3G-G-G-G-G-G-G-G-FFFFFFFF,O5B-D-FD-B-D-FD-ACFCACE-C
3850 DATA O5R32B-D-FD-B-D-FD-ACFCACE-C16,O4F&F&F&F&FE-D-C&C&C&C&C&C&C&C&C
3860 DATA O4D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
3870 DATA O4D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
3880 DATA X24X30
3890 '
3900 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
3910 DATA O5F<B->D-<B->F<B->D-<B->F<B->D-<B->F<B->D-<B-
3920 DATA O5R32F<B->D-<B->F<B->D-<B->F<B->D-<B->F<B->D-<B-16
3930 DATA O4{E-E}16F16&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&FF<B-
3940 DATA O4D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-
3950 DATA O4D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-
3960 DATA X24X25
3970 DATA *
3980 '
3990 DATA O3G-G-G-G-G-G-G-G-F>CD-E-FE-D-<B-,O5B-D-FD-B-D-FD-RRRRRRRR
4000 DATA O5R32B-D-FD-B-D-FD-RRRRR,O4F&F&F&F&FE-D-C&CQ7CD-E-FE-D-{D-C<B}
4010 DATA O4D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-,O4D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-
4020 DATA X24X30
4030 '                          ( D )
4040 DATA O3G-G-G-G-G-G-G-G-FFFFFFG-A-,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
4050 DATA O4@72V10@LQ5R{G-G-}G-RG-&G-16G-16RRR{A-A-}A-RRRRR
4060 DATA O3B-&B-&B-&B-&B-A-F>C&C&C&C&C&C6Q6D-6E-6
4070 DATA O4V11@MQ5R{G-G-}G-RG-&G-16G-16RRR{A-A-}A-RRRRR
4080 DATA O4V10@RQ5R{G-G-}G-RG-&G-16G-16RRR{A-A-}A-RRRRR
4090 DATA X24X25
4100 '
4110 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
4120 DATA O4RRRRRRRRRRRRRRRR,O4Q7RB-A-FB-A-FB-RRRRRRRR
4130 DATA O4Q8D-&D-&D-&D-&D-CR<F&F&F&F&F&FE-F{G-GA-A}
4140 DATA O4Q7RB-A-FB-A-FB-RRRRRRRR,O4Q7RB-A-FB-A-FB-RRRRRRRR
4150 DATA X24X25
4160 '
4170 DATA O3G-G-G-G-G-G-G-G-FFFFFFG-A-,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
4180 DATA O4Q5R{G-G-}G-RG-&G-16G-16RRR{FF}FRRRRR
4190 DATA O3B-&B-&B-&B-&B-A-F>C&C&C&C&C&CD-E-<A-
4200 DATA O4Q5R{G-G-}G-RG-&G-16G-16RRR{FF}FRRRRR
4210 DATA O4Q5R{G-G-}G-RG-&G-16G-16RRR{FF}FRRRRR
4220 DATA X24X25
4230 '
4240 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-,O4RRRRRRRR@27L16V9Q7@L
4250 DATA O4RB-16B-16B-RB-&B-16B-16RFQ7B-A-FB-RRRR
4260 DATA O4D-C<A-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B->D-<A-{AB->CD-}
4270 DATA O4RB-16B-16B-RB-&B-16B-16RFQ7B-A-FB-RRRR
4280 DATA O4RB-16B-16B-RB-&B-16B-16RFQ7B-A-FB-RRRR
4290 DATA X24X25
4300 '
4310 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-R>C&C&C
4320 DATA O5B->CD-E-E-D-CD-@RD-E-FG-G-FE-F@LFG-A-B-B-A-G-A-@RA-B->CD-D-C<B->C
4330 DATA O3B-&B-&B->{CC}D-&D-&D-{E-E-}F&F&F{G-G-}RQ7A-&A-&A-
4340 DATA O4{E-FG-A-}B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-RA-&A-&A-
4350 DATA O3B-&B-&B->{CC}D-&D-&D-{E-E-}F&F&F{G-G-}RQ7A-&A-&A-
4360 DATA O3B-&B-&B->{CC}D-&D-&D-{E-E-}F&F&F{G-G-}RQ7A-&A-&A-
4370 DATA X31X32
4380 '                          ( E )
4390 DATA O4E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-FE-D-,O4L8RRRRRRRRRRRRRRRR
4400 DATA O4V8Q7E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-RV10Q5D-E-R<B-
4410 DATA O4Q6E-<B->F<B->G-<B->A-<B->B-<B->>C<<B->>D-E-RQ8{<B-B>C}
4420 DATA O4V9Q7E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-RV11Q5D-E-R<B-
4430 DATA O4V9Q7E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-RV10Q5D-E-R<B-
4440 DATA X24X25
4450 '
4460 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B->D-<B-A-
4470 DATA O4RRRRRRRRRRRRRRRR,O4Q6RB-A-FB-RRB-B-A-FB-R>D-&D-&D-
4480 DATA O5D-&D-&D-&D-&D-CR<F&F&F&F&F&F&F&F
4490 DATA O4Q6RB-A-FB-RRB-B-A-FB-R>D-&D-&D-,O4Q6RB-A-FB-RRB-B-A-FB-R>D-&D-&D-
4500 DATA X24X33
4510 '
4520 DATA O4E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-FE-D-,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
4530 DATA O4V8Q7E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-RV10Q5D-E-R<B-
4540 DATA O4Q6E-<B->F<B->G-<B->A-<B->B-<B->>C<<B->>D-E-RQ8{<B-B>C}
4550 DATA O4V9Q7E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-RV11Q5D-E-R<B-
4560 DATA O4V8Q7E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-RV10Q5D-E-R<B-
4570 DATA X24X25
4580 '
```


Sさんも、「やっぱり猫が好き」を見ているのですか。僕も、「やっぱり～」と「夢で逢えたら」はおもしろいので、毎週かかさず見ています。　(広島県　蜷川新右門))　S：忙しいので、毎週じゃないけどよく見ます。「夢で逢えたら」は、デーモン小暮のデモヤンがいいね。その後は、「平成名物TVいかすバンド天国（なぜか、第1回から見ている)」を見るのが土曜日の日課。

```
4590 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-A-A-
4600 DATA O4RRRRRRRRRRRRRRRR,O4Q6RB-A-FB-RRB-B-A-FB-RRRR
4610 DATA O5D-&D-&D-&D-&D-C<A-B-&B-&B-&B-&B-&B->CD-C
4620 DATA O4Q6RB-A-FB-RRB-B-A-FB-RRRR,O4Q6RB-A-FB-RRB-B-A-FB-RRRR
4630 DATA X24X25
4640 '
4650 DATA O3G-G-G-G-G-G-G-G-A-A-A-A-A-A-A-A-,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
4660 DATA O4V8Q7D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
4670 DATA O5C&C&C&C<B->CD-E-&E-&E-&E-&E-&E-D-C{D-DE-E}
4680 DATA O4V9Q7D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
4690 DATA O4V8Q7D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
4700 DATA X24X25
4710 '
4720 DATA O3RFFFA-A-G-F&FFFFFFA-F,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
4730 DATA O4V10Q6RFFFA-A-G-FRF&F&F&F&F,O5F&F&F&F&F&F&F&F&F&FRRE-D-{<A-AB-B}
4740 DATA O4V11Q6RFFFA-A-G-FRF&F&F&F&F,O4V10Q6RFFFA-A-G-FRF&F&F&F&F
4750 DATA X24X34
4760 '
4770 DATA O3G-G-G-G-G-G-G-G-A-A-A-A-A-A-A-A-,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
4780 DATA O4V8Q7D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
4790 DATA O5C&C&C&C<B->CD-C&C&C&C&C&C<A-R{G-GA-A}
4800 DATA O4V9Q7D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
4810 DATA O4V8Q7D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
4820 DATA X24X25
4830 '
4840 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-RRRRRRR,O4RRRRRRRRRRRRRRRR
4850 DATA O4V10Q6RB-A-FB-B-A-FV11B-RRRRRRR,O4B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-RRRRRRRR
4860 DATA O4V11Q6RB-A-FB-B-A-FV12B-RRRRRRR,O4V10Q6RB-A-FB-B-A-FV11B-RRRRRRR
4870 DATA X30X35
4880 DATA ¥
```

STAR CRUISERプログラムリスト

©アルシスソフトウェア

```
1000 '******************************
1010 '*                            *
1020 '*        STAR CRUISER        *
1030 '*      (PC-9801UVシリーズ)     *
1040 '*  COMPOSE By ARSYS SOFTWARE *
1050 '*  ARRANGE By HOUSEI KYOYA   *
1060 '*                            *
1070 '******************************
1080 '
1090 CLEAR ,&H5400 : PLAY ALLOC 500,500,500,500,500,500
1100 VOICE INIT : DIM BA%(4,9),BB%(4,9),BC%(4,9),BD%(4,9)
1110 '
1120 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BA%(X,Y) : NEXT Y,X
1130 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BB%(X,Y) : NEXT Y,X
1140 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BC%(X,Y) : NEXT Y,X
1150 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BD%(X,Y) : NEXT Y,X
1160 '
1170 DATA   48,  15,   0,   0,    0,    0,   0,   0,   0,   0
1180 DATA    0,  20,  25,  12,    6,   90,   2,   1,  -3,   0
1190 DATA    0,  20,  25,  12,    6,   85,   2,   7,  -3,   0
1200 DATA    0,  27,  22,  12,   11,   99,   2,   0,  -3,   0
1210 DATA    0,  27,  22,  11,   11,  127,   2,   0,  -3,   0
1220 '
1230 DATA   44,  15,   0,   0,    0,    0,   0,   0,   0,   0
1240 DATA    0,   7,  31,   0,    6,  112,   0,   2,   0,   0
1250 DATA    0,  14,  14,   0,   13,  127,   0,   2,   0,   0
1260 DATA    0,   7,  31,   0,    6,  112,   0,   2,   0,   0
1270 DATA    0,  14,  14,   0,   13,  127,   0,   2,   0,   0
1280 '
1290 DATA   60,  15,   2,   1, 1200, -127,   0,  15,   0,   0
1300 DATA    1,  31,  31,   0,   15,  115,   0,   8,   0,   0
1310 DATA    1,  15,  12,   3,    8,  127,   0,   2,   0,   0
1320 DATA    1,  14,  17,   0,   10,   87,   0,   4,   0,   0
1330 DATA    1,  19,  17,   3,    9,  127,   0,   2,   0,   0
1340 '
1350 DATA   60,  15,   0,   0,    0,    0,   0,   0,   0,   0
1360 DATA    0,  25,  26,   9,    8,   92,   2,   7,  -2,   0
1370 DATA    0,  22,  23,   9,    5,  127,   2,   1,  -2,   0
1380 DATA    0,  25,  26,   9,    8,   92,   2,   1,   2,   0
1390 DATA    0,  22,  23,   9,    5,  127,   2,   3,   2,   0
```

リスト続く

POP LOAD

今度からアンケートはがきの最後に、「ポップロードに載せますか (YES／NO)」という欄を作ったらどうでしょうか。P.S.ポップロードに載せますか (YES／NO)　(新潟県　まいなす)　S：検討します (←するだけだったりして)。でも、みんなが自主的にそうしてくれれば、いいんだけどね。

```
1400 '
1410 VOICE 1,BA% : VOICE 2,BB%
1420 VOICE 3,BC% : VOICE 4,BD%
1430 VOICE LFO 5,2,1,15000,+22,0,12
1440 VOICE LFO 6,2,1,15000,-22,0,12
1450 '
1460 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
1470 IF MC$(I)="*" THEN 1540
1480 IF MC$(I)="¥" THEN END
1490 NEXT I
1500 '
1510 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
1520 IF STATUS PLAY(-4)<12 THEN 1460 ELSE 1520
1530 '
1540 NB=NB+1
1550 ON NB GOSUB 1580,1590,1600,1610,1620,1630,1620,1610,1620,1640,1650,1610,162
0,1630,1620,1610,1620,1640,1660
1560 GOTO 1460
1570 '
1580 RESTORE 1830:RETURN
1590 RESTORE 1740:RETURN
1600 RESTORE 1930:RETURN
1610 RESTORE 3520:RETURN
1620 RESTORE 3440:RETURN
1630 RESTORE 3600:RETURN
1640 RESTORE 3680:RETURN
1650 RESTORE 2300:RETURN
1660 RESTORE 3760:RETURN
1670 '
1680 DATA T138L8V0Q8MB,T138L8V10Q8MB,T138L16V0Q8MB
1690 DATA T138L8V0Q2MB,T138L16V8Q8MB,T138L16V7Q8MB
1700 '                              ( A )
1710 DATA @2V12RRRR,@1@V93RRRR,@4@V82RRRRRRRR
1720 DATA "Y6,0Y7,49RRRR",RRRRRRRR,RRRRRRRR
1730 '
1740 DATA O2RRRRRRRR,O4F^8^8^8^8^8^8^8
1750 DATA O6FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O8RBRBRBRB
1760 DATA O5FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O5R32FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF32
1770 DATA O2RRRRRRRR,O4E-^8^8^8^8^8^8^8
1780 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8RBRBRBRB
1790 DATA O5E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-
1800 DATA O5R32E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-32
1810 DATA *
1820 '
1830 DATA O2RRRRRRRR,O4D-^8^8^8^8^8^8^8
1840 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8RRRRRRRR
1850 DATA O5D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-
1860 DATA O5R32D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-32
1870 DATA O2RRRRRRRR,O4E-^8^8^8^8^8^8^8
1880 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8RRRRRRRRV10
1890 DATA O5E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-
1900 DATA O5R32E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-32
1910 DATA *
1920 '
1930 DATA O2FRFRFRFR,O4D-^8^8^8D-D-D->D-
1940 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8RBRBRBRB
1950 DATA O5D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-
1960 DATA O5R32D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-32
1970 DATA O2FRF@3V12>G16G16@2V12<F16>@3V12G16GGE16E16
1980 DATA O4E-E-E->E-<E->E-<E-E,O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-
1990 DATA O8RBRBRRRR,O5E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-L8V11Q8
2000 DATA O5R32E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-32L8V10Q8
2010 '                              ( B )
2020 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4FRFRFRFR
2030 DATA O6FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O8RBRBRBRB
2040 DATA O4{AB-B>C}C^8^8^8^8^8^8,O4R16{AB-B>C}C^8^8^8^8^8^16
2050 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4E-RE-RE-RE-R
2060 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8RBRBRBRB
2070 DATA O4B-4^4^4>C4,O5C16<B-4^4^4>C^16
2080 '
2090 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4D-RD-RD-RD-R
2100 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8RBRBRBRB
2110 DATA O4A-4^4^4^4,O5C16<A-4^4^4^8^16
2120 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4E-RE-RE-RE-R
2130 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8RBRBRBRB
2140 DATA O4G^8E-^8F^8G^8,O4A-16G^8E-^8F^8G^16
2150 ''
2160 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4FRFRFRF16F16C
```


この欄(注.アンケートはがき)でP.L掲載が可能であることは7月号を見てわかったけれど、どんなことを書いても載っちゃうんですか？（愛知県　プーマ小太郎）　S：ということをいってると、なぜか載ります。いちばん、わかりやすいでしょ。

```
2170 DATA O6FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O8RBRBRBRB
2180 DATA O4{AB-B>C}C^8^8^8^8^8,O4G16{AB-B>C}C^8^8^8^8^16
2190 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4E-RE-RE-RE-16E-16E-
2200 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-FE-,O8RBRBRBRB
2210 DATA O4B-4^4^4>C4,O5C16<B-4^4^4>C^16
2220 '
2230 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4D-RD-RD-RD-16D-16F
2240 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8RBRBRBRB
2250 DATA O5{C+DD+E}8F^4^4^4,O5C16{C+DD+E}F^4^4^8^16
2260 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<F@3V12>G16G16GE,O4E-RE-RE-16E-16<B-B->E-
2270 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8RBRBRRRR
2280 DATA O5G^8E-^8<B-^8>E-^8,O5F16G^8E-^8<B-^8>E-^16
2290 '                                  ( C )
2300 DATA O2@2V12FRFRFR@3V12>ER,O4F^8^8^8^8^8^8
2310 DATA O6FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O8L8Q2RBRBRBRB
2320 DATA O5F^8^8^8V10F^8^8^8,O5R16F^8^8^8V9F^8^8^16
2330 DATA O2@2V12FRFRFR@3V12>ER,O4E-^8^8^8^8^8^8
2340 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8RBRBRBRB
2350 DATA O5V9F^8^8^8^8^8^8,O5F16V8F^8^8^8^8^8^16
2360 '
2370 DATA O2@2V12FRFRFR@3V12>ER,O4D-^8^8^8^8^8^8
2380 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8RBRBRBRB
2390 DATA O5F^8^8^8^8^8^8,O5F16^8^8^8^8^8^16
2400 DATA O2@2V12FRFRFR@3V12>EE16E16,O4E-^8^8^8^8^8^8
2410 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8RBRBRBRR
2420 DATA O5G^8^8^8^8E-^8,O5F16G^8^8^8^8E-^16
2430 '
2440 DATA O2@2V12FRFRFR@3V12>ER,O4F^8^8^8^8^8^8
2450 DATA O6FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O8RBRBRBRB
2460 DATA O5F^8^8^8^8^8^8,O5E-16F^8^8^8^8^8^16
2470 DATA O2@2V12FRFRFR@3V12>ER,O4E-^8^8^8^8^8^8
2480 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8RBRBRBRB
2490 DATA O5E-^8^8^8^8^8^8,O5F16E-^8^8^8^8^8^16
2500 '
2510 DATA O2@2V12FRFRFR@3V12>ER,O4D-^8^8^8D-D-D->D-
2520 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8RBRBRBRB
2530 DATA O5F^8^8^8^8^8^8,O5F16^8^8^8^8^8^16
2540 DATA O2@2V12FRF@3V12>G16G16@2V12<F16>@3V12G16GGE16E16
2550 DATA O4E-E-E->E-<E->E-<G>E-,O6E-E-B-E-A-E-GE-CCCE-GB-GE-
2560 DATA O8RBRBRRRR,O5G^8^8^8^8V10G^8,O5F16G^8^8^8^8^V9G^16
2570 '                                  ( D )
2580 DATA O2@2V12FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4FRCFRCFC
2590 DATA O6FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O8L16Q3BRBBBRBBBRBBBRBB
2600 DATA O4V11F^8^8^8^8^8^8,O4G16V10F^8^8^8^8^8^16
2610 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4E-R<B->E-R<B->E-<B-
2620 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
2630 DATA O4FV10FV11E-^8F^8C^8,O4F16^8V9FV10E-^8F^8C^16
2640 '
2650 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4D-RD-D-RD-D-D-
2660 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
2670 DATA O4A-^8B-F^8^8^8,O4C16A-^8B-F^8^8^16
2680 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4E-R<B->E-R<B->E-<B-
2690 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
2700 DATA O4FV10FV11E-^8<B-^8>E-^8,O4F16^8^8E-^8<B-^8>E-^16
2710 '
2720 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4FRCFRCFC
2730 DATA O6FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
2740 DATA O4A-^8GE-^8B-^8,O4E-16A-^8GE-^8^8B-^16
2750 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4E-R<B->E-R<B->E-<B-
2760 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
2770 DATA O4G^8E-^8<B-^8>E-^8,O4B-16G^8E-^8<B-^8>E-^16
2780 '
2790 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4DRC+DRDC+D
2800 DATA O6DDADGDFDGDFDADFD,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
2810 DATA O4F^8^8^8V11FV10F^8,O4E-16F^8^8^8V10FV9F^16
2820 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4D-RCD-RD-CD-
2830 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
2840 DATA O4FV11FV10F^8^8^8^8,O4F16^8V10FV9F^8^8^8^16
2850 '                                  ( E )
2860 DATA O2@2V12FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4FRCFRCFC
2870 DATA O6FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O8L16Q4BRBBBRBBBRBBBRBB
2880 DATA O4V11A-^8GE-^8B-^8,O4F16V10A-^8GE-^8^8B-^16
2890 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4E-R<B->E-R<B->E-<B-
2900 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
2910 DATA O4G^8^8E-^8^8<B-^8,O4B-16G^8^8E-^8^8<B-^16
2920 '
2930 DATA O2@2V12FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4FRCFRCFC
2940 DATA O6FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O8L16Q4BRBBBRBBBRBBBRBB
```

リスト続く

POP LOAD

私は巨人ファンです。大洋には負ける気がしません。上田までホームラン打つし……。(埼玉県　ガリクソン)　ブルックリン(大洋ファン)：上田がホームランを打つっていうのは偶然だ。まあ、偶然に巨人は快進撃しているわけで、あまりオゴリ高ぶっていると、いつか自民党のようになるから気をつけたほうがいいよ。

```
2950 DATA O4A-^8GE-^8^8B-^8,O3B-16>A-^8GE-^8^8B-^16
2960 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4E-R<B->E-R<B->E-<B-
2970 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
2980 DATA O5E-^8^8^8<G^8B-^8,O4B-16>E-^8^8^8<G^8B-^16
2990 '
3000 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4D-RD-D-RD-D-D-
3010 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3020 DATA O4A-^8GF^8^8E-^8,O4B-16A-^8GF^8^8E-^16
3030 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4E-R<B->E-R<B->E-<B-
3040 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3050 DATA O4F^8^8G^8^8E-^8,O4F16F^8^8G^8^8E-^16
3060 '
3070 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4DRC+DRDC+D
3080 DATA O6DDADGDFDGDFDADFD,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3090 DATA O4F^8^8^8V10F^8^8^8,O4E-16F^8^8^8V9F^8^8^16
3100 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FR@3V12>GG16G16E16E16,O4D-RCD-RD-CD-
3110 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3120 DATA O4V11F^8^8^8V10F^8^8^8,O4F16V10F^8^8^8V9F^8^8^16
3130 '                             ( F )
3140 DATA O2@2V12FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4DRADRDAD
3150 DATA O6DDADGDFDGDFDADFD,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3160 DATA O4V11F^8^8^8V10F^8^8^8,O4F16V10F^8^8^8V9F^8^8^16
3170 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4D-RA-D-RD-A-D-
3180 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3190 DATA O3V11B-^8V10B-^8V11>E-^8A-^8
3200 DATA O4F16<V10B-^8V9B-^8V10>E-^8A-^16
3210 '
3220 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4CRGCRCGC
3230 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3240 DATA O4G^8E-^8<B-^8>E-^8,O4A-16G^8E-^8<B-^8>E-^16
3250 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4D-RA-D-RD-A-D-
3260 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3270 DATA O4C^8^8^8<B-^8A-^8,O4E-16C^8^8^8<B-^8A-^16
3280 '
3290 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4CRGCRCGC
3300 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3310 DATA O3G^8V10G^8V11B-^8V10B-^8,O3A-16G^8V9G^8V10B-^8V9B-^16
3320 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4CRGCRCGC
3330 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3340 DATA O4V11E-^8V10E-^8V11G^8V10G^8
3350 DATA O3B-16V10>E-^8V9E-^8V10G^8V9G^16
3360 '
3370 DATA O2FR@3V12>E@2V12<FRF@3V12>E@2V12<F,O4D-RA-D-RD-A-D-
3380 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3390 DATA O4V11G^8A-F^8^8^8C,O4G16V10G^8A-F^8^8^8C16
3400 DATA O2FR@3V12>ER@2V12<F@3V12>GG16G16E,O4D-RA-D-RD-A-D-
3410 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3420 DATA O4G^8A-F^8^8E-^8,O4C16G^8A-F^8^8E-^16
3430 '                             ( G )
3440 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4FRFRFRFR
3450 DATA O6FFB-FA-FGFA-FGFA-FGF,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3460 DATA O4F^8^8^8^8^8C,E-16O4F^8^8^8^8^8C16
3470 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4E-RE-RE-RE-R
3480 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3490 DATA O4F^8^8^8^8GA-,O4C16F^8^8^8^8GA-16
3500 DATA *
3510 '
3520 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4D-RD-RD-RD-R
3530 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3540 DATA O4FC<B->C^8^8^8,O4A-16FC<B->C^8^8^16
3550 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<F@3V12>GG16G16E16E16,O4E-RE-RE-RE-R
3560 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRRRR
3570 DATA O3B->C<A-F^8^8E-^8,O4C16<B->C<A-F^8^8E-^16
3580 DATA *
3590 '
3600 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4D-RD-RD-RD-R
3610 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3620 DATA O4B->C<A-F^8^8^8^8,O4A-16B->C<A-F^8^8^8^16
3630 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<F@3V12>G16G16EE,O4E-RE-RE-RE-R
3640 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRBBBRRRR
3650 DATA O4{A-AB-B}>C^8^8^8<B-GE-,O4F16{A-AB-B}>C^8^8^8<B-GE-16
3660 DATA *
3670 '
3680 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<FR@3V12>ER,O4D-RD-RD-RD-R
3690 DATA O6D-D-B-D-A-D-GD-A-D-GD-A-D-FD-,O8BRBBBRBBBRBBBRBB
3700 DATA O4B->C<A-F^8^8^8^8,O4A-16B->C<A-F^8^8^8^16
3710 DATA O2@2V12FR@3V12>ER@2V12<F16@3V12>G16GEE16E16,O4E-RE-RE-RE-R
```

```
3720 DATA O6E-E-B-E-A-E-GE-A-E-GE-A-E-FE-,O8BRBBBRBBBRRRRRRR
3730 DATA O5{CD-DE}F^8^8^8C<B->C,O4F16>{CD-DE}F^8^8^8C<B->C16
3740 DATA *
3750 '                              ( H )
3760 DATA O2@2V12FRFRFRFRFRFRFR@3V12>G16G16E,O3F^8^8^8^8^8^8^8
3770 DATA O6F^8^8^8^8^8^8^8,O8RRRRRRRRRRRRRR
3780 DATA O5V10F^8^8^8V9F^8^8^8V8F^8V7F^8V6F^8V5F^8
3790 DATA O5E-16V9F^8^8^8V8F^8^8^8V7F^8V6F^8V5F^8V4F^8
3800 DATA ¥
```

ゲームミュージック クイズ(X1シリーズ)プログラムリスト

```
1000 ' *************************
1010 ' *                       *
1020 ' *    ｹﾞｰﾑﾐｭｰｼﾞｯｸ ｸｲｽﾞ      *
1030 ' *      (X1ｼﾘｰｽﾞ)         *
1040 ' *   PROGRAM By H.KYOYA  *
1050 ' *                       *
1060 ' *************************
1070 '
1080 ' ====== MAIN PROGRAM ======
1090 '
1100 NB=0: TEMPO 118
1110 '
1120 FOR I=1 TO 3 : READ M$(I)
1130 IF M$(I)="*" THEN 1210
1140 IF M$(I)="¥" THEN END
1150 NEXT I
1160 '
1170 MC$=M$(1)+":"+M$(2)+":"+M$(3)
1180 '
1190 PLAY@ MC$:GOTO 1120
1200 '
1210 NB=NB+1
1220 ON NB GOSUB 1250,1260,1270,1280,129
0,1300,1310,1320,1330
1230 GOTO 1120
1240 '
1250 TEMPO 112:RESTORE 1560:RETURN
1260 TEMPO 132:RESTORE 1750:RETURN
1270 TEMPO  96:RESTORE 1950:RETURN
1280 TEMPO 162:RESTORE 2140:RETURN
1290 TEMPO 132:RESTORE 2330:RETURN
1300 TEMPO 162:RESTORE 2520:RETURN
1310 TEMPO 120:RESTORE 2870:RETURN
1320 TEMPO 148:RESTORE 3060:RETURN
1330 TEMPO 148:RESTORE 3250:RETURN
1340 '
1350 ' ========= ( 1 ) ==========
1360 '
1370 DATA O5V11D3D3A1R1G1R1A3G1F1E1R1D1R
1F1R1
1380 DATA O2V10R3R3R3R3R3R3R3R3
1390 DATA O3V10D3D3D3D3D3D3D3D3
1400 '
1410 DATA O5E3E3C1R1D3D3D3D3R3
1420 DATA O2R3R3R3R3R3R3R3R3
1430 DATA O3D3D3D3D3D3D3O2A3A3
1440 '
1450 DATA O5D3A1R1G1R1A1R1O6C1O5B1A1R1O6
C1R1D1R1
1460 DATA O2R3R3R3R3R3R3R3R3
1470 DATA O3D3D3D3D3D3D3D3D3
1480 '
1490 DATA O6F3F3C1R1D3D3D3D3D3
1500 DATA O2D3D3D3D3D3D3R3R3
1510 DATA O3D3D3D3D3D3D3D3D3
1520 DATA *
1530 '
1540 '========= ( 2 ) ==========
1550 '
1560 DATA O5V11E1R1G1R1B1R1A1R1
1570 DATA O3V10E1R1O4G1R1O2B1R1O4G1R1
1580 DATA O4V10R3E1R1R3E1R1
1590 '
1600 DATA O5B3B3A1R1G1R1
1610 DATA O3E1R1O4G1R1O2B1R1O4G1R1
1620 DATA O4R3E1R1R3E1R1
1630 '
1640 DATA O5A3A3B3R3
1650 DATA O2B1R1O4#F1R1O2#F1R1O4#F1R1
1660 DATA O4R3#D1R1R3#D1R1
1670 '
1680 DATA O5A3A3A3A3
1690 DATA O2B1R1O4#F1R1O2#F1R1O4#F1R1
1700 DATA O4R3#D1R1R3#D1R1
1710 DATA *
1720 '
1730 ' ========= ( 3 ) ==========
1740 '
1750 DATA O5V11E3E1F1,O4V10R3R3,O4V10R3R
3
1760 DATA O5G3O6C5C5C3O5B3B1O6C1
1770 DATA O3C3O4E3O2G3O4E3O3C3O4E3O2G3O4
E3
1780 DATA O4R3G3R3G3R3G3R3G3
1790 '
1800 DATA O5A5A5A5A3A1B1
1810 DATA O3C3O4A3O2F3O4A3O3C3O4A3O2F3O4
A3
1820 DATA O4R3F3R3F3R3F3R3F3
1830 '
1840 DATA O6C5C5C3C3D3D1C1
1850 DATA O3C3O4#G3O2F3O4#G3O3C3O4#G3O2F
3O4#G3
1860 DATA O4R3F3R3F3R3F3R3F3
1870 '
1880 DATA O6E5C5O5G5G3R3
1890 DATA O3C3O4E3O2G3O4E3O3C3O4E3O2G3O4
E3
1900 DATA O4R3G3R3G3R3G3R3G3
1910 DATA *
1920 '
1930 ' ========= ( 4 ) ==========
1940 '
1950 DATA O5V11F3F3G3G3A3A3#A3#A3
1960 DATA O4V10A3A3O5C3C3F3F3F3F3
1970 DATA O3V10F3F3E3E3#D3#D3D3D3
1980 '
1990 DATA O6C3C3F3F3F3F3E3E1E0D0
2000 DATA O5F3F3F3F3F3F3F3F3
2010 DATA O2A3A3A3A3#A3#A3#A3#A3
2020 '
2030 DATA O6D3D3D3C3R3O5B3B3O6D3
2040 DATA O5#A3#A3#A3A3R3#G3#G3B3
2050 DATA O3F3F3C3C3O2F3F3O3F3F3
2060 '
2070 DATA O6C3C3O5A3A3A3A3R3R3
2080 DATA O5A3A3F3F3F3F3R3R3
2090 DATA O2F3F3A3A3O3C3C3F3F3
```

リスト続く

```
2100 DATA *
2110 '
2120 ' ========= ( 5 ) ==========
2130 '
2140 DATA O5V11C3C3D3#D3F3G3#A3#A3
2150 DATA O4V9R3C3C3C3C3O3#A3#A3#A3
2160 DATA O3V10R3C3O4C3O3C3O4C3O3C3O4C3O
3C3
2170 '
2180 DATA O5A3A3G3F3F3G3G3G3
2190 DATA O3#A3A3A3A3G3G3F3F3
2200 DATA O4C3O2#A3O3#A3O2#A3O3#A3O2#A3O
3#A3O2#A3
2210 '
2220 DATA O5C3C3D3#D3F3G3#A3#A3
2230 DATA O3G3#G3#G3C3C3C3C3C3
2240 DATA O3#A3O2#G3O3#G3O2#G3O3#G3O2#G3
O3#G3O2#G3
2250 '
2260 DATA O6C3C3C3C3C3O5A3A3F3F3
2270 DATA O3#A3O4C3C3C3C3D3D3F3F3
2280 DATA O4C3O2#A3O3#A3O2#A3O3#A3O2#A3O
3#A3O2#A3O3#A3
2290 DATA *
2300 '
2310 ' ========= ( 6 ) ==========
2320 '
2330 DATA O5V11E1R1E1E1R1E1E1R1E1E1E1F1
2340 DATA O5V10C1R1C1C1R1C1C1R1C1C1C1C1
2350 DATA O3V11C1R3O2B1R3A1R3B1R3
2360 '
2370 DATA O5G4G4G3R1G1A1E1
2380 DATA O5E4E4E3R1E1F1C1
2390 DATA O3C1R3O2B1R3A1R3G1R3
2400 '
2410 DATA O5F3R1F4F1G1F1D1O4B1A1
2420 DATA O5C3R1C4C1D1C1O4A1G1F1
2430 DATA O3D1R3C1R3O2B1R3A1R3
2440 '
2450 DATA O4G4G4G4R4
2460 DATA O4D4D4D4R4
2470 DATA O2B1R3A1R3G1R3F1R3
2480 DATA *
2490 '
2500 ' ========= ( 7 ) ==========
2510 '
2520 DATA O5V11F3F3F3F3F3F3F3F3
2530 DATA O7V8F3O6#A3O7#C3O6#A3O7F3O6#A3
O7#C3O6#A3
2540 DATA O2V10#A3O3#A3O2#A3O3#A3O2#A3O3
#A3O2#A3O3#A3
2550 '
2560 DATA O5F3F3F3F3R3R3F3O4B-3
2570 DATA O7F3O6#A3O7#C3O6#A3O7F3O6#A3O7
#C3O6#A3
2580 DATA O2#A3O3#A3O2#A3O3#A3O2#A3O3#A3
O2#A3O3#A3
2590 '
2600 DATA O5F3F3F3#D3#D3#D3#D3#D3
2610 DATA O7#F3O6B3O7#D3O6B3O7#F3O6B3O7#
D3O6B3
2620 DATA O2B3O3B3O2B3O3B3O2B3O3B3O2B3O3
B3
2630 '
2640 DATA O5#D3#D3#D3#D3#D3#D3#D3#D3
2650 DATA O7#F3O6B3O7#D3O6B3O7#F3O6B3O7#
D3O6B3
2660 DATA O2B3O3B3O2B3O3B3O2B3O3B3O2B3O3
B3
2670 '
2680 DATA O5F3F3F3#D3#D3#D3#F3#F3
2690 DATA O7#G3C3#D3C3#G3C3#D3C3
2700 DATA O2#G3O3#G3O2#G3O3#G3O2#G3O3#G3
O2#G3O3#G3
2710 '
2720 DATA O5#F3#F3#F3#F3#F3#G3#F3F3
2730 DATA O7#G3C3#D3C3#G3C3#D3C3
2740 DATA O2#G3O3#G3O2#G3O3#G3O2#G3O3#G3
O2#G3O3#G3
2750 '
2760 DATA O5F3F3F3F3F3#D3#C3C3
2770 DATA O7#A3#C3F#3C3#A3#C3F3#C3
2780 DATA O2#F3O3#F3O2#F3O3#F3O2#F3O3#F3
O2#F3O3#F3
2790 '
2800 DATA O5C3C3C3C3C3C3C3C3
2810 DATA O7A3C3F3C3A3C3#D3C3
2820 DATA O2F3O3F3O2F3O3F3O2F3O3F3O2F3O3
F3
2830 DATA *
2840 '
2850 ' ========= ( 8 ) ==========
2860 '
2870 DATA O5V11R3R3E3R3A3R3G+3R3A3R3
2880 DATA O5V9R3R3R3E3R3A3R3#G3R3A3
2890 DATA O3V11E3E3O2A3A3A3A3A3A3A3A3
2900 '
2910 DATA O6C3R3O5A3R3#G3R3A3R3
2920 DATA O6R3C3R3O5A3R3#G3R3A3
2930 DATA O2A3A3A3A3A3A3O3E3E3
2940 '
2950 DATA O5E3R3A3R3#G3R3A3R3
2960 DATA O6R3E3R3A3R3#G3R3A3
2970 DATA O2A3A3A3A3A3A3A3A3
2980 '
2990 DATA O6C3R3O5A3R3#G3R3A3R3
3000 DATA O6R3C3R3O5A3R3#G3R3A3
3010 DATA O2A3A3A3A3A3A3A3A3
3020 DATA *
3030 '
3040 ' ========= ( 9 ) ==========
3050 '
3060 DATA O5V11R3R3A3R3A3E3R3E3
3070 DATA O5V11R3R3E3R3E3C3R3C3
3080 DATA O2V11A3R3A3R3A3R3A3R3
3090 '
3100 DATA O5A3R3A3E3E3E3E3E3
3110 DATA O5E3R3E3C3C3C3C3C3
3120 DATA O2A3R3A3R3A3R3A3G3
3130 '
3140 DATA O5R3R3A3R3A3F3R3F3
3150 DATA O5R3R3F3R3F3C3R3C3
3160 DATA O2F3R3F3R3F3R3F3R3
3170 '
3180 DATA O5A3R3A3F3F3F3R3F3
3190 DATA O5F3R3F3C3C3C3C3C3
3200 DATA O2F3R3F3R3F3R3F3R3
3210 DATA *
3220 '
3230 ' ========= ( 10 ) ==========
3240 '
3250 DATA O5V11R1A1R3R1G1R3
3260 DATA O5V11R1E1R3R1E1R3
3270 DATA O3V10E1O2A1O3C1O2E1O3E1O2E1O3C
1O2A1
3280 '
3290 DATA O5A1R3D1E1F1G1R1
3300 DATA O5E1R1R3R3R3
3310 DATA O3E1O2A1O3C1O2A1O3E1O2A1O3C1O2
A1
3320 '
3330 DATA O5R1A1R3R1G1R3
3340 DATA O5R1E1R3R1E1R3
3350 DATA O3E1O2A1O3C1O2A1O3E1O2A1O2C1O2
A1


3355 '
3360 DATA O5A1R3D1E1F1G1R1
3370 DATA O5E1R1R3R3R3
3380 DATA O3E1O2A1O3C1O2A1O3E1O2A1O3C1O2
A1
3390 DATA ¥
```

ゲームミュージック クイズ(PC-8801SR)プログラムリスト

```
1000 REM **************************
1010 REM *                        *
1020 REM *    ゲームミュージック クイズ    *
1030 REM *      (PC-8801SR)       *
1040 REM *   PROGRAM By H.KYOYA   *
1050 REM *                        *
1060 REM **************************
1070 :
1080 REM ====== MAIN PROGRAM ======
1090 :
1100 NEW CMD
1110 :
1120 FOR I=1 TO 3 : READ MC$(I)
1130 IF MC$(I)="¥" THEN END
1140 NEXT I
1150 :
1160 CMD PLAY "","","",MC$(1),MC$(2),MC$
(3)
1170 GOTO 1120
1180 :
1190 REM ========= ( 1 ) ==========
1200 :
1210 DATA T118L16V11
1220 DATA T118L8V00
1230 DATA T118L8V10
1240 :
1250 DATA O5D8D8AR16GR16A8GFER16DR16FR16
1260 DATA O2R8R8R8R8R8R8R8R8
1270 DATA O3DDDDDDDD
1280 :
1290 DATA O5E8E8CR16D8D8D8D8R8
1300 DATA O2R8R8R8R8R8R8R8R8
1310 DATA O3DDDDDDO2AA
1320 :
1330 DATA O5D8AR16GR16AR16O6CO5BAR16O6CR
16DR16
1340 DATA O2R8R8R8R8R8R8R8R8
1350 DATA O3DDDDDDDD
1360 :
1370 DATA O6F8F8CR16D8D8D8D8D8
1380 DATA O2DDDDDDR8R8
1390 DATA O3DDDDDDDD
1400 :
1410 REM ========= ( 2 ) ==========
1420 :
1430 DATA T118L16V11
1440 DATA T118L16V10
1450 DATA T118L16V10
1460 :
1470 DATA O5ER16GR16BR16AR16
1480 DATA O3ER16O4GR16O2BR16O4GR16
1490 DATA O4R8ER16R8ER16
1500 :
1510 DATA O5B8B8AR16GR16
1520 DATA O3ER16O4GR16O2BR16O4GR16
1530 DATA O4R8ER16R8ER16
1540 :
1550 DATA O5A8A8B8R8
1560 DATA O2BR16O4F+R16O2F+R16O4F+R16
1570 DATA O4R8D+R16R8D+R16
1580 :
1590 DATA O5A8A8A8A8
1600 DATA O2BR16O4F+R16O2F+R16O4F+R16
1610 DATA O4R8D+R16R8D+R16
1620 :
1630 REM ========= ( 3 ) ==========
1640 :
1650 DATA T132L8V11
1660 DATA T132L8V10
1670 DATA T132L8V10
1680 :
1690 DATA O5EE16F16,O4R8R8,O4R8R8
1700 DATA O5GO6C4C4CO5BB16O6C16
1710 DATA O3CO4EO2GO4EO3CO4EO2GO4E
1720 DATA O4R8GR8GR8GR8G
1730 :
1740 DATA O5A4A4A4AA16B16
1750 DATA O3CO4AO2FO4AO3CO4AO2FO4A
1760 DATA O4R8FR8FR8FR8F
1770 :
1780 DATA O6C4C4CCDD16C16
1790 DATA O3CO4G+O2FO4G+O3CO4G+O2FO4G+
1800 DATA O4R8FR8FR8FR8F
1810 :
1820 DATA O6E4C4O5G4GR8
1830 DATA O3CO4EO2GO4EO3CO4EO2GO4E
1840 DATA O4R8GR8GR8GR8G
1850 :
1860 REM ========= ( 4 ) ==========
1870 :
1880 DATA T96L8V11
1890 DATA T96L8V10
1900 DATA T96L8V10
1910 :
1920 DATA O5FFGGAAA+A+
1930 DATA O4AAO5CCFFFF
1940 DATA O3FFEED+D+DD
1950 :
1960 DATA O6CCFFFFEE16E32D32
1970 DATA O5FFFFFFFF
1980 DATA O2AAAAA+A+A+A+
1990 :
2000 DATA O6DDDCR8O5BBO6D
2010 DATA O5B-B-B-AR8G+G+B
2020 DATA O3FFCCO2FFO3FF
2030 :
2040 DATA O6CCO5AAAAR8R8
2050 DATA O5AAFFFFR8R8
2060 DATA O2FFAAO3CCFF
2070 :
2080 REM ========= ( 5 ) ==========
2090 :
2100 DATA T162L8V11
2110 DATA T162L8V9
2120 DATA T162L8V10
2130 :
2140 DATA O5CCDE-FGB-B-
2150 DATA O4R8CCCCO3B-B-B-
2160 DATA O3R8CO4CO3CO4CO3CO4CO3C
2170 :
2180 DATA O5AAGFFGGG
2190 DATA O3B-AAAGGFF
2200 DATA O4CO2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B
-
2210 :
2220 DATA O5CCDE-FGB-B-
2230 DATA O3GA-A-CCCCC
2240 DATA O3B-O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3A-O2
A-
2250 :
2260 DATA O6CCCCCO5AAFF
2270 DATA O3B-O4CCCCDDFF
2280 DATA O4CO2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B
-O3B-
2290 :
2300 REM ========= ( 6 ) ==========
2310 :
2320 DATA T152L12V11
2330 DATA T152L12V10
2340 DATA T152L12V11
2350 :
2360 DATA O5ER12EER12EER12EEEF
2370 DATA O5CR12CCR12CCR12CCCC
2380 DATA O3CR6O2BR6AR6BR6
2390 :
2400 DATA O5G8G8G8G8G8R8GAE
```

リスト続く

```
2410 DATA O5E8E8E8E8E8R8E8EFC
2420 DATA O3CR6O2BR6AR6GR6
2430 :
2440 DATA O5F6R12F8F8F8FGFDO4BA
2450 DATA O5C6R12C8C8CDCO4AGF
2460 DATA O3DR6CR6O2BR6AR6
2470 :
2480 DATA O4G8G8G8G8G8G8R8R8
2490 DATA O4D8D8D8D8D8D8R8R8
2500 DATA O2BR6AR6GR6FR6
2510 :
2520 REM ========= ( 7 ) ==========
2530 :
2540 DATA T162L8V11
2550 DATA T162L8V8
2560 DATA T162L8V10
2570 :
2580 DATA O5FFFFFFFF
2590 DATA O7FO6B-O7D-O6B-O7FO6B-O7D-O6B-
2600 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3
B-
2610 :
2620 DATA O5FFFFR8R8FO4B-
2630 DATA O7FO6B-O7D-O6B-O7FO6B-O7D-O6B-
2640 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3
B-
2650 :
2660 DATA O5FFFE-E-E-E-E-
2670 DATA O7F+O6BO7D+O6BO7F+O6BO7D+O6B
2680 DATA O2BO3BO2BO3BO2BO3BO2BO3B
2690 :
2700 DATA O5E-E-E-E-E-E-E-E-
2710 DATA O7F+O6BO7D+O6BO7F+O6BO7D+O6B
2720 DATA O2BO3BO2BO3BO2BO3BO2BO3B
2730 :
2740 DATA O5FFFE-E-E-G-G-
2750 DATA O7A-CE-CA-CE-C
2760 DATA O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3
A-
2770 :
2780 DATA O5G-G-G-G-G-A-G-F
2790 DATA O7A-CE-CA-CE-C
2800 DATA O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3
A-
2810 :
2820 DATA O5FFFFFE-D-C
2830 DATA O7B-D-FD-B-D-FD-
2840 DATA O2G-O3G-O2G-O3G-O2G-O3G-O2G-O3
G-
2850 :
2860 DATA O5CCCCCCCC
2870 DATA O7ACFCACE-C
2880 DATA O2FO3FO2FO3FO2FO3FO2FO3F
2890 :
2900 REM ========= ( 8 ) ==========
2910 :
2920 DATA T118L8V11
2930 DATA T118L8V9
2940 DATA T118L8V11
2950 :
2960 DATA O5R8R8ER8AR8G+R8AR8
2970 DATA O5R8R8R8ER8AR8G+R8A
2980 DATA O3EEO2AAAAAAAA
2990 :
3000 DATA O6CR8O5AR8G+R8AR8
3010 DATA O6R8CR8O5AR8G+R8A
3020 DATA O2AAAAAAO3EE
3030 :
3040 DATA O5ER8AR8G+R8AR8
3050 DATA O5R8ER8AR8G+R8A
3060 DATA O2AAAAAAAA
3070 :
3080 DATA O6CR8O5AR8G+R8AR8
3090 DATA O6R8CR8O5AR8G+R8A
3100 DATA O2AAAAAAAA
3110 :
3120 REM ========= ( 9 ) ==========
3130 :
3140 DATA T148L8V11
3150 DATA T148L8V11
3160 DATA T148L8V11
3170 :
3180 DATA O5R8R8AR8AER8E
3190 DATA O5R8R8ER8ECR8C
3200 DATA O2AR8AR8AR8AR8
3210 :
3220 DATA O5AR8AEEEEE
3230 DATA O5ER8ECCCCC
3240 DATA O2AR8AR8AR8AG
3250 :
3260 DATA O5R8R8AR8AFR8F
3270 DATA O5R8R8FR8FCR8C
3280 DATA O2FR8FR8FR8FR8
3290 :
3300 DATA O5AR8AFFFFF
3310 DATA O5FR8FCCCCC
3320 DATA O2FR8FR8FR8FR8
3330 :
3340 REM ========= ( 10 ) ==========
3350 :
3360 DATA T132L16V11
3370 DATA T132L16V11
3380 DATA T132L16V10
3390 :
3400 DATA O5R16AR8R16GR8
3410 DATA O5R16ER8R16ER8
3420 DATA O2ACAEACAE
3430 :
3440 DATA O5AR8R16DEFG
3450 DATA O5ER16R8R8R8
3460 DATA O2ACAEACAE
3470 :
3480 DATA O5R16AR8R16GR8
3490 DATA O5R16ER8R16ER8
3500 DATA O2ACAEACAE
3510 :
3520 DATA O5AR8R16DEFG
3530 DATA O5ER16R8R8R8
3540 DATA O2ACAEACAE
3550 DATA ¥
```

PC-66/MSX/FM7変更リスト

```
1000 REM **************************
1030 REM *    (PC-66/MSX/FM7)     *
1060 REM **************************
1100 :
1160 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3)
```

FM77AV変更リスト

```
1000 REM **************************
1030 REM *        (FM77AV)        *
1060 REM **************************
1090 :
1100 PLAY "","","","Q8","Q8","Q8"
1160 PLAY "","","",MC$(1),MC$(2),MC$(3)
```

PC-9801UV変更リスト

```
1000 REM **************************
1030 REM *      (PC-9801UV)       *
1060 REM **************************
1090 :
1100 CLEAR ,&H5400 : PLAY ALLOC 500,500,
500,500,500,500
1105 PLAY "","","","Q8MB","Q8MB","Q8MB"
1160 PLAY "","","",MC$(1),MC$(2),MC$(3)
1170 IF STATUS PLAY(-4)<24 THEN 1120 ELS
E 1170
```

料金受取人払

郵便はがき

101-□□

神田局承認

3606

差出有効期間
平成元年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電　話			年　齢
ご住所					
フリガナ		ご職業・学校学年			性　別
お名前					男・女
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト			
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読している ときどき買う はじめて買った		
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌 (マイコン誌以外)			
徹底攻略法で取り上げてほしいソフト名は?					

(切手をはらずにお出しください)　　　9月号

キリトリ線

■アンケート回答欄　今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、とくによかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

①ソフトレーダー・ホット情報	3・2・1	㉑ハイテク地獄耳	3・2・1
②ソフトレーダー・ソフトレビュー	3・2・1	㉒オリジナル・プログラム	3・2・1
③ベストソフト30	3・2・1	㉓ソフトハウスエクスプレス	3・2・1
④パズルゲームシンドローム	3・2・1	㉔SF「最後の審判」	3・2・1
⑤出前版ソフトQ&A	3・2・1	㉕CGレーベル	3・2・1
⑥最新ソフト徹底攻略法・ヴァリスII	3・2・1	㉖ミュージック・パビリオン	3・2・1
⑦大戦略III	3・2・1	㉗テーブルトークミステリー	3・2・1
⑧ローグ・アライアンス	3・2・1	㉘パソコンQ&Aサーキット	3・2・1
⑨ジェノサイド	3・2・1	㉙アイドル探検隊・河田純子ちゃん	3・2・1
⑩スターコマンド	3・2・1	㉚今月のこれがイチバン	3・2・1
⑪シュヴァルツシルトII	3・2・1	㉛トイズ・ワンダーランド	3・2・1
⑫ごくらく天国	3・2・1	㉜THE GAME MUSEUM	3・2・1
⑬勝手に美少女クラブ	3・2・1	㉝映画にもいろいろある	3・2・1
⑭天下統一	3・2・1	㉞おばけ屋敷の謎を解明せよ!!	3・2・1
⑮X68000ワールド	3・2・1	㉟なんでもソフト探偵団	3・2・1
⑯TOWNS通信	3・2・1	㊱円丈のドラゴンスレイヤー	3・2・1
⑰プロジェクトPCエンジン	3・2・1	㊲RPGよどこへ行く！	3・2・1
⑱メガドライブ特捜隊	3・2・1	㊳モンスター紳士録	3・2・1
⑲I LOVEアーケードゲーム	3・2・1	㊴コミック・新サバッシュ	3・2・1
⑳パソコンAVパワーアップ大作戦	3・2・1	㊵別冊・ワンダラーズフロムイース	3・2・1

●おもしろい記事の中で、とくによかったものの番号を3つ書いてください。

(　　)(　　)(　　)

●今月号の表紙はいかがでしたか？　下の3つのどれかに○印をつけてください。

(よい ・ 普通 ・ 悪い)

●希望のプレゼントの品番・品名

(　　　　)

●本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました。

<キリトリ線>

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。
そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。
右のアンケートはがきの項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは9月8日消印まで有効です。

●プレゼントコーナーへの応募について———
添付のアンケートはがきの裏面にある指定の欄に、今月のプレゼントコーナー掲載の希望プレゼントの品番と品名を書いてお送りください。
アンケートはがきでないはがきを使ってプレゼントコーナーへ応募した場合や、希望プレゼントの品番と品名だけ書いて他の項目に対する回答がない場合は、無効としますので、ご注意ください。

小学館

糸井重里に挑戦!!
このガイドブックで夏休み最大のRPG「マザー」を攻略しよう。

●簡単攻略の手助けになるイベントフローチャート
●全P・S・I(超能力)、アイテム、モンスターカタログ
●超ワイド引き出しマップつき
●糸井重里Q＆A

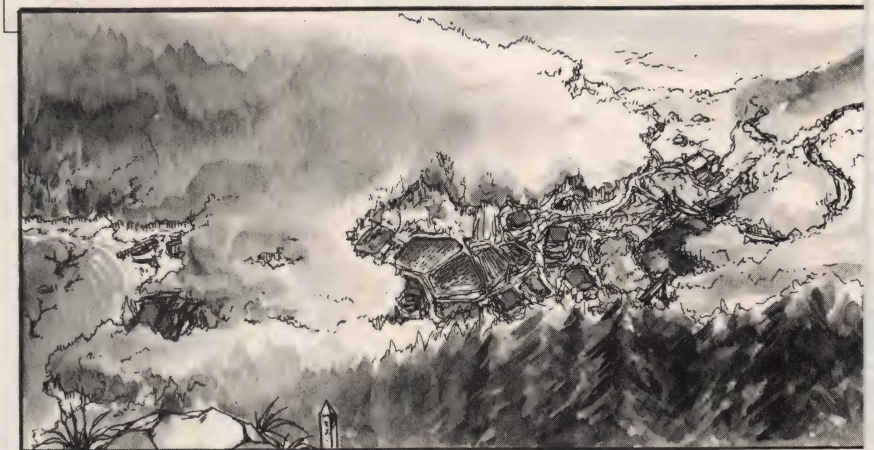
マザー攻略ガイドブック
8月18日発売予定
定価400円(税込)

夏期特別編

呪いのキャンプ殺人事件

夜叉神峠の一族
きてるなあ……

稲生達朗（いのうたつお）



春野かすみ著 絵日記より抜粋

高校に入って、最初の夏休み。

おそらく、あたしは、この夏に体験したできごとを、一生忘れることはないでしょう。

あの、夏の日の、身も凍るほどの恐怖を味わった、戦慄の数日間を……。

きゃあ、すてきな文章だわ。

あたしって、もしかしたら、文才があるのかしら。

るん、るんっ。

おっと、そんなことをいってるバヤイではない。

だって、ホントに恐ろしい事件だったんだもの。

ただ、恐ろしいだけじゃない。

美しくって、悲しくって、血が今にも匂ってきそうな、そんなできごとでした。

あたしたち〝聖シーズン学園生徒会執行部″の5人が、信州にキャンプに出かけたのは、せみが今を盛りと鳴き狂っていた真夏のある日のこと。

新宿駅の西口に集合したときに仰いだ、ものすごく大きな円形の虹を、あたしは今でも鮮かに思い出せます。

今にして思えば、あの虹が不吉の前兆だったのでしょうか。

あたしたちがキャンプしていたのは、夜叉神峠のふもとにある竜神沼キャンプ場ってところ。

あまり知られていなかったのか、あたしたち以外には、どこかの女子高のテニスクラブが、近くのロッジで合宿をしている程度でした。

夏の青空はどこまでも高く、避暑地の風は、テニスで流した汗を、あっという間に吹き去ってくれていました。

ああ、なのに。

どうして、あたしたちは、オリエンテーリングなんてしてしまったんでしょう。

山歩きさえしなければ、夜叉神峠の頂上に立つことさえしなければ、山と山に囲れた小さな盆地を発見することもなかったのに……。

そう。

それは、小さな、ちいっさな村。

合掌作りの民家の点在する、ときを忘れたような、不思議議な村だったのです。

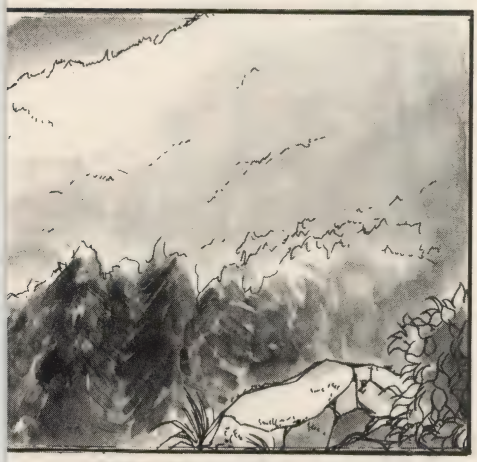
行かなければよかった。

あの村にさえ入らなければ、血塗られた3つの殺人事件を知らずにすんだのに。

村に通じる道は、今でも、あたしたちは知りません。

たぶん、あたしたちが命からがら逃げ帰ってきたときのように、竜神沼を小舟で渡っていく以外に、その村に入る方法は、ないのでしょう。

その村の名は……。

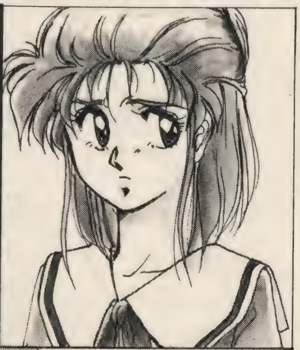


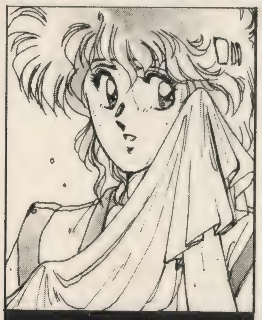
三女・梅子

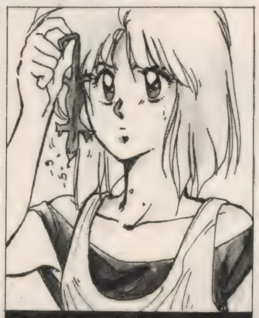
琴音（静馬の妻）

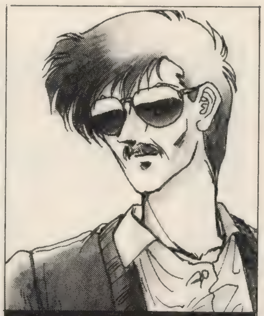
音馬（静馬の子供）

椿章一郎（竹子の夫）

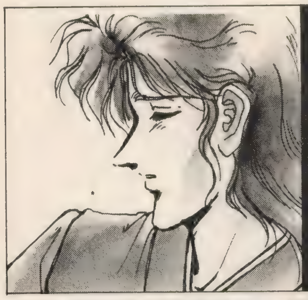

ゆかり（竹子の子供）


秋野紅葉

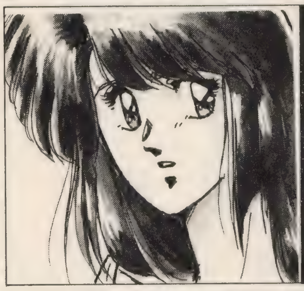

春野かすみ


須恵木陽介

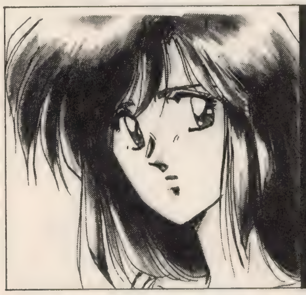
呪いのキャンプ 殺人事件



八神巴（ともえ）



沙織（巴の娘）



史織（沙織と双子）

桑畑道三（オカマ）

鬼祭村。

三方を山に囲まれ、竜神沼に面した寒村である。

村のはずれに湖を背にして、奇妙な館が建っている。

正面から見れば純和風。

湖から眺めればみごとな洋風である。

村人たちは、ここの主を、代々〝御堂様〟と呼んだ。

御堂家は信州一帯に勢力を誇る一大財閥である。

家業は名主より興った紡績、鉱山、薬剤、観光事業などの総合企業となっていた。

今。

その当主、御堂竜之介の葬儀も終わり、遺言状が開かれようとしていた。

御堂本家に集まった親族は13人。

金田一弁護士は、朗々と、竜之介の遺書を読み上げた。

「1つ。御堂家の全財産は、八神巴の娘である史織と沙織に、等分に相続させるものとす。

1つ。史織、沙織のどちらか一方が死亡せし場合は、全財産は、存命している娘に相続させるものとす」

竜之介の子どもたちの中で、ざわめきが起こった。

無理からぬことである。

八神巴は、御堂の女中であり、双子の姉妹は、竜之介の落とし種という噂こそあれ、戸籍上は、まったくの私生児であった。

「1つ。両名が相続を拒否せし場合は、弟友之介に、すべての権利を譲るものとす」

さらに、ざわめきは高まった。

御堂友之介は、竜之介の実弟だが、今を去る45年前、太平洋戦争の折り、ボルネオで行方不明になったままだったのである。

「1つ。友之介の死が確認された場合は、全財産の半分は、御堂記念財団に寄付し、残りの半分を、静馬、竜祐の兄弟に分け与えるものとす。

1つ。両人の一方が死亡せし場合は、その取り分は、御堂記念財団に寄付するものとす。

1つ。両名とも死亡せし場合は、御堂家のすべての財産は、御堂記念財団に寄付するものとす」

怒ったのは、松子、竹子、梅子の3人である。

御堂友之介（行方不明）

彼女ら姉妹には1文の金も入ってこないのだから。

ところが実際は、竹子だけは、少々立場が違った。

竹子の夫、椿章一郎は、御堂記念財団の理事のひとりだったのである。

もっとも、静馬にしても竜祐にしても、御堂財閥の経営陣のひとりとなっているので、生活にはなんの心配もいらぬはずではあったが。

梅子も梅子で、東京にひとり住まいしており、さる一流商社のOLを務め、そこのエリートと結婚が決まっていた。

いちばん困ったのは松子である。

夫の桑畑道三は、パソコン雑誌のコラムを書きながら生計を立て、日々、うだつのあがらない生活を続けていた。

5人の兄弟が口々に不満をまき散らしながら広間を出ていく。

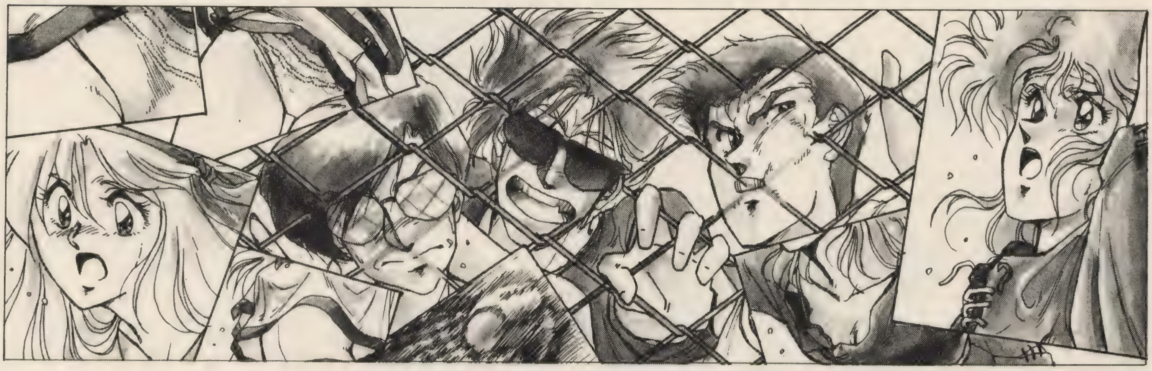
八神巴は、畳に額をこすりつけるように、ただ、ひれ伏していた。

その隣には、顔面蒼白の美しい双子の姉妹が、かしこまっていた。

夜叉神神社のお婆さん

脇田大五郎（警部）

金田一弁護士



二

パコーン！
パコーン！
ラケットがボールを叩き返す、気持ちのよい音が響いている。
汗ばんだテニスシャツが光に映え、スコートが風に舞う。
紅葉とかすみである。
〝お蝶夫人〟のような紅葉のスマッシュが決まった。
「ああ〜ん！　また、負けちゃったあ」
鼻の頭を、ほんのりと赤く日焼けさせた、かすみの甘ったるい声が、沖縄から戻ったばかりの折夫を刺激する。
じゅるるっ。
「ほら、折夫さん、タオル。みっともないよ、よだれ」
景一の差し出したタオルに折夫は顔をうずめた。
「そういう景一くんだって……あまり、みっともよくありませんよ。その顔」
確かにそうだ。
景一も海太郎も。顔中にくい込むほどの金網の跡が残っている。
「そんなに見たいんだったら、中に入ってくればいいじゃないの。ホントにみっともない人たちなんだから」
紅葉がラケットを小脇に抱えて、サッソーとやってきた。
「い、いえ。何も僕たちは、紅葉さんやかすみちゃんのスコート姿が見たいだなんて不純な心は、持ってませんよ。須恵木先生と一緒にしないでください」
いってるそばからサングラスに隠された折夫の視線は、紅葉の下半身に集中している。
これはキャンプの一光景。
折夫たちは、今日で3日目のキャンプ生活を迎えていた。
「まったく。湖で泳いでいるときは、望遠鏡で覗いているし……全部知ってるんですからね、折夫さん」
「なはは……。まあ、まあ、紅葉さん。テニスもいいですけど、オリエンテーリングに出かけませんか？」
「どこへ？」
じつはこのとき、折夫はたんに話題を変えようとしただけだったのだ。
が。
思わず、適当な山を指さしてしまったことが、間違いのもとだった。
「ほ、ほら。あの山なんか……いいんじゃないですか？」
うっすらと雲間に峰が美しく煙っている。
「夜叉神峠へ？」
紅葉は峠を仰いだ。
「でも、あそこってだれかの私有地って聞いたけど……立入禁止区域じゃなくって？」
「いいじゃないですか。そこが、また楽しいんですよ」
「大丈夫かなあ……何か嫌な予感がするけど……」
やはり、大丈夫ではなかった。
山登りに慣れない彼らは、難所に次ぐ難所の連続で、頂上近くに達したときには、ボロボロになっていたのである。
「だからいったんだ。道もないような山に登るのは嫌だって——」
息を切らして景一が呟いた瞬間、
「帰れ!!　この御山は、おまえらの入れるような御山ではないわ!!」
突然、ものすごい声が響いた。
執行部の目前に人影が踊り出た。

三

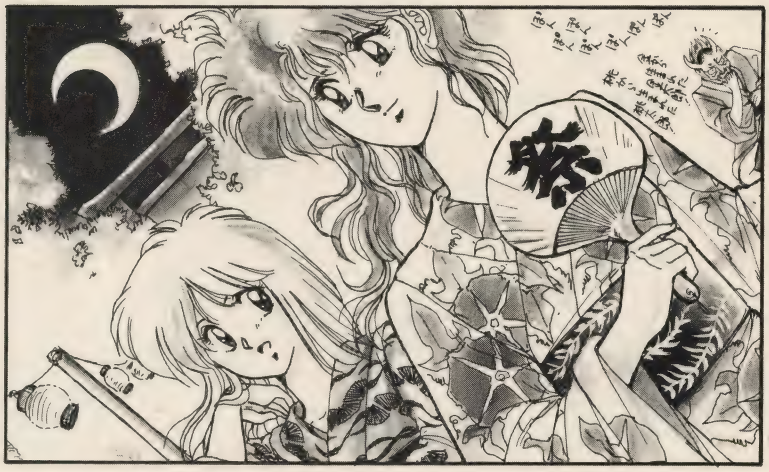
「だれの許しを得て、この峠を越えた!?」
それは白髪の老婆だった。
巫子のような装束を身にまとっている。
「この御山は、夜叉神様の御山じゃ。人間が勝手に入ることはできぬ。さあとっとと帰ることじゃ」
「す、すいません。俺たち、ただ、山登りをしてただけで……」
「呪いが起きるぞお！」
「へっ？」
「崇りじゃ。神様の御山へ、不浄の者が入れば、必ず、崇りが起こる。村の者のだれかが死ぬか、だれかが狂う。鬼祭村に災いがふりかかる」
執行部の面々は、あっけにとられたまま、老婆を見つめた。
「よいか。早く、ここを去ることじゃ」
くるっと体を返すと、ずいぶんな年に見えるわりには足早に、老婆は森の中へ消えた。
「なんか、俺たち、とんでもねえところに来ちまったみたいだなあ」
「ほら、見て。村が見える」
紅葉が指さす。
とても現代に存在するとは思えないような村が、そこにあった。
「あれが鬼祭村かしら」
「どうでしょうねえ……八ッ墓村っていうんじゃないですか？　じつは……」
折夫の言葉に紅葉はクスリと笑った。
「たしかに、横溝正史チックね」
「あっ。お花畑だ」
かすみが駆け出す。
「すっごく、きれいねえ。なんて名前の花なのかしら……」
白、紅、紫……チューリップに似た一面の花畑だった。
「どうも、これは、早く引き上げたほうが正解かもしれないわね。あのお婆さんのいうとおり——」
「どうしてだい？　紅葉さん」
「景一くんは知らないの？　この花」
「僕のデータには、ないね」
「ケシ、よ」
紅葉は眼に力をこめていい切った。
そのころ、海太郎は、かすみを追って、ケシ畑の中を走っていた。
「かすみちゃん、あまり遠くへ行ったらだめだぜ」
と、海太郎の目の前を影が走った。
長い髪。
「かすみ、ちゃ——」
ふわっと、その長い髪が振り返った。
海太郎の全身に電流が走った。
「あっ……あっ……ど、どうも……」
「どこから、お入りになったの？」
まろやかな声が、問いかけてきた。
「そ、その山の向こう側の——」
「キャンプ場から？」
「は、はい。そうです」
この世のものとは思えない美しさ。
そう、海太郎は感じた。
25歳くらいだろうか？
「ここは、一般の人は入れないんです。早く、お出になったほうが……」
「も、もちろんですっ」
「それじゃあ」
長い髪の美人は、軽く微笑むと、花畑を背にしていった。
「あっ、あの——せめて、名前……」
もう、声は届かなかった。
海太郎は、まっ赤に上気したまま、地に根を生やしたように突っ立っていた。
「どうかしたのか？　海太郎？」
景一が追いついてきて尋ねる。
「……はい……今すぐ、出ますから」
「？　だめだあ、こいつ。もう、呪われちまってる」
ポッツン。
雨だ。
紅葉は空を見上げた。
ごろごろと重苦しくて不気味な音が空いっぱいに満ち始めている。
突然。
滝のように雨が降り始めた。
「どうしますかねえ、紅葉さん？」
「とにかく雨やどりしましょう」
彼らは村へ駆け降りた。
視界のきかない雨景色の中に、黒々とした巨大な館が姿を現し始めた。
木戸を叩いた海太郎の前に現れたのは、美しくもはかなげな史織だった。
「あなたは……さっきの……!!」

四

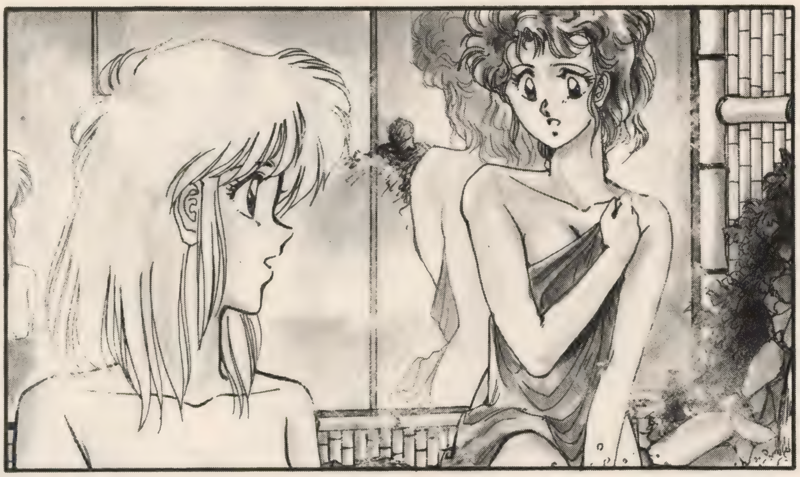
ズッドッドッドッドン！
ズッドッドッドッドン！
　地を這うような大太鼓の音がする。
　この寒村にどうしてこれだけ、と思えるほどのたくさんの人間が、神社の夜祭りにやってきている。
　ふつうの祭りと違っている点は２つ。
　踊りの円のまん中が、巨大な焚火であることと、参加している人たちはみな、仮面をつけていることだ。
　男は夜叉の面。
　女は般若の面。
　それらが全員、松明をかざして踊り狂うのだ。
「古式にのっとったキャンプファイヤーってわけね」
　紅葉の浴衣姿もなかなかいい。
「あれ？　折夫さんは？」
「すぐそこの松の木の下にいるよ。桃太郎侍のまねして遊んでる」
「いいなあ、折夫さんは……悩みがなくって……」
　かすみはしゃがんでため息をついた。
「海太郎さんも、御堂家のお嬢さんと一緒に踊って楽しそうだし……」
　紅葉は輪の中にいる海太郎たちをじっと見つめている。
「だけど海太郎もゲンキンだよなあ。史織さん、最初は覚えていなかったんだろ？　海太郎と花畑で会ったことを」
「ええ。でも、すぐに思い出してくれたじゃないですか。それに、そのおかげで、あたしたち全員、雨やどりだけじゃなくて、こうしてお祭りにも出られたし、御堂家にも泊まれるし——」
「ただ、あの史織さんって御堂家の本当のお嬢さんじゃないんだってよ」
「メカケの子さ」
　景一たちの後ろに、髪を乱した竜祐が立っていた。
「史織と沙織の双子は、親父が巴に生ませた子どもだ。ふん。そんな連中に財産なんて、とんでもない話だ」
　竜祐はひとり言をいうように、その場を離れた。
「ずいぶんこみいってるみたいですねえ。それにあの次男の方、何か怖いわ」
　かすみが、また、ため息をつく。
「みたいね……でも……そう……双子なの。史織さんって……」
「沙織って人には、まだ会ってないけど、やっぱり似てるのかなあ……」
「だろうな。でも、海太郎のやつ、気をつけないと泣くことになるぜ」
　といって景一は、１枚の紙きれを取り出した。
「昼間、花畑で拾ったんだ」

　午後２時、ケシ畑で待つ　　静馬

「静馬さんって長男でしょ？」
「そう。僕の明解な推理によれば、静馬さんは、妻子がありながら、史織さんと逢いびきをしていたんじゃないかな。さっきも２人で何か話して——」
　ズッドッドッ……。
　太鼓の音が途切れた。
　同時に波が寄せるように人々がいっせいに走り、何人かの叫び声が、夜空にこだました。
「どうしたのかしら⁉」
　紅葉たちが駆け寄ってみると、群衆で円陣ができている。
　そして、その中心には、１人の男が胸から血を流して倒れていた。
　静馬だった。
「折夫さん⁉」
　静馬の隣に折夫が立っている。
　手には血のついた小刀。
「ああ、紅葉さん。この人がいきなり千鳥足で近寄ってきて、ぐらあっともたれかかってくるもんですから……」
「刺しちゃったの⁉」
「そんなあ——とんでもない。この刀は偶然、僕の手に残っただけですよお」
　すぐさま警察が呼ばれ、紅葉たちは、所轄署の警部である脇田大五郎の命令で、しばらく御堂家に逗留させられることとなった。
　だが、事件は始まったばかりだった。

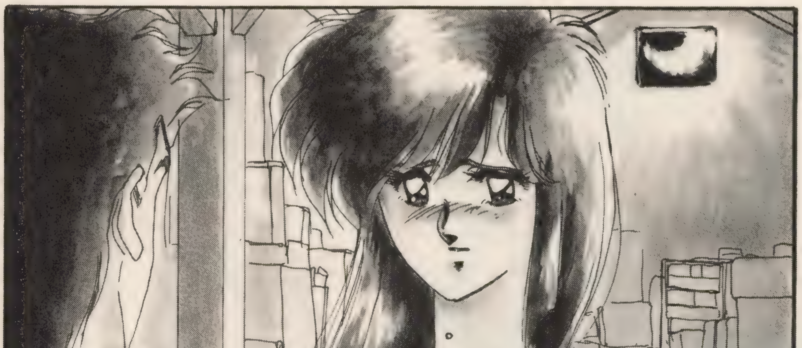


呪いのキャンプ殺人事件



五

チャポン。
　岩風呂の湯気の奥で、音がはねた。
「りっぱなお風呂ですねえ」
　かすみが紅葉に声をかける。
「のんきなことはいってられないわよ。どうやら、今度こそ、とんでもない事件に巻き込まれちゃったみたいだから」
「そうですねえ。ですけど、だれが殺したんでしょうね、静馬さんを……？」
「あんな仮面をかぶった狂気の祭りのまっ最中だからねえ――だれにでも殺せるわ。ただ、使われた凶器は、御堂家の家宝の短刀だっていうじゃない？　外部の人間には絶対に持ち出せないものよ。それに心臓をひと突きだから、静馬さんが本当に気を許した人の犯行と思って間違いないと思うの」
「それじゃあ、やっぱり家族の人が……動機は遺産相続でしょうか？　御堂家の全財産は三千億ぐらいだっていうから……」
「ただ、そこでおかしいのは、遺産相続目当ての犯罪なら、まず史織さんと沙織さんがねらわれるはずよね？」
「ああ。そうですね。でも沙織さんってどこに行っちゃったんでしょうね。あたしたちが、この家を尋ねてきた数時間前から姿を消してるんでしょ？　会ってみたいなあ、早く。やっぱり史織さんみたいに美しい人なのかしら？」
　そこで紅葉は少し考え込んだ。
「あっ、それに三女の梅子さんは絶対に犯人じゃないですよね。遺書が公開されたあとすぐに怒って東京へ帰っちゃったんでしょう？」
「それは長女の松子さんの夫である桑畑道三も同じことよ。パソコン雑誌の締め切りとかで編集部に呼び出されて、梅子さんと一緒に帰ったらしいから……」
「パソコン雑誌って人使いが荒いんでしょうね、かわいそう……キャア!!」
　仰天して思わず湯舟から立ち上がる。
「どうしたの!?　かすみちゃん!?」
「そ、そこの繁みの中にだれかいる！」
　かすみは竹粋の窓から外を指さした。繁みの奥に奇妙な人影がすっと消えた。
「だれかしら？」
「わかりません……でも……ずうっとこっちを覗いていたみたい……」
　さて。



　一方、折夫と景一は、竜祐の部屋を訪れていた。
　壁一面が本の山だ。
「すごいですねえ。これ、みんな推理小説ですか？」
「俺はマニアでね。この本さえ手元にあれば、財産なんか、これっぽっちも欲しくねェのさ。それより、もっとおもしろいものを見せてやろう」
　ぐいっと竜祐は本棚を押した。
　ギギッ……。ぐるりと本棚が開いて、地下への階段が現れた。
「この部屋は、もともと、おじの友之介の部屋でね。つい最近、俺が移ってきたわけだ。この先は、でかい鐘乳洞になっている」
「ほかにも入り口はあるんですか？」
「祭りをやった神社の裏に１つ。もう１つが、この家の土蔵にある」
「土蔵にも？」
　景一は窓からのぞまれる土蔵を見た。
　その中に、海太郎はいた。
　目の前には、史織。
　２人は、昨夜の祭り以来、急速に親しくなっていた。
「心配ですね、沙織さんが帰ってこなくて……？」
「ええ……何か、みょうな胸さわぎがするんです……わたし……怖くて……怖くて……海太郎さん……わたし、だれかにねらわれているような気が……」
「静馬さんの次は、あなただというんですね。大丈夫です。僕がついています。絶対にそばを離れません」
「本当に？　うれしい……海太郎さん」
「史織さん……」
　２人は人知れぬ土蔵で１つになった。

六

鬼祭村の地下をめぐる大鐘乳洞の中で、御堂家長女の松子が死んでいるのを発見したのは、折夫だった。

竜祐の部屋で朝まで推理小説を読みふけっていた折夫と景一は、鐘乳洞の探検を企てたのだ。

止める景一の言葉も聞かず、

「大丈夫ですよ。鐘乳洞なんておもしろいじゃないですか。ほら、竜祐さんが眠ってるすきに、さあ、景一くん」

と、いうわけだった。

松子の死因は、多量のヘロインを一度に注射されてのショック死だった。

犯人は後頭部を鐘乳石で殴りつけて気絶させたうえで、注射したらしい。

死後数時間後の発見だった。

夜叉神神社の老巫子は、祟(たた)りのせいだと村中にいい騒ぎ、脇田大五郎警部は、何回も頭痛薬を飲むはめになった。

東京から梅子と桑畑道三が、血相を変えて帰ってきた。

「静馬さんが亡くなった後、なぜか松子はうれしそうだったんですよ。もしかしたら、多額の金が入るかもしれないって……それが……こんなことに……」

オカマっぽい服装の道三が泣き崩れた。

「呪われているのよ、この家は……絶対に呪われているんだわ！」

半狂乱の竹子が叫んだ。

娘のゆかりが竹子にしがみつく。

「史織さん！　犯人はあんたの妹よ！」

静馬の妻、琴音が史織のむなぐらをつかみ、

「沙織がいなくなってからよ！　2人も人間が死んだのは！　さあ！　おっしゃい！　どこにかくまってるの！」

「わたしは……何も……」

「やめてください？」

海太郎が間に入る。

「ふん！　やっぱり、あんたにも御堂家の血が流れているのね！　淫蕩(いんとう)な血が！　お義父さまの血が！　噂は本当ね！　沙織にしたってそうよ！　わたしが知らないとでも思ってたの！　夫の静馬と沙織が人目を忍んで会っていたのを」

「やめてくれェ！」

海太郎が叫ぶ。

「申しわけありません！」

金田一弁護士とともに、史織の母、八神巴が叫ぶなり広間に飛び込んできた。

「琴音様、申しわけありません。沙織は私が必ず探し出しますから。どうか、それ以上のことは、おっしゃらないで」

巴は畳に額をすりつけて頼んだ。

「巴さんのいわれるとおりです。私と巴さんは明け方までかけて、裏の林から村のはずれまで沙織さんを探していたのです。その気持ちを少しぐらいは――」

「何よ！　金田一さん！　あんたもメカケの味方なの!?」

「それでも見つからなかったんでしょ」

姉の竹子を制して、梅子が尋ねる。

「それは……まあ……ですが……みょうな人影を見たのです……ボロボロの服を着た……人影を……」

かすみは思わず声をあげた。

風呂場を覗いていた、あの人影だ。

「もしかしたら復員服を着ていたんじゃないのかい？　その人間は？」

竜祐が冗談まじりにニヤッと笑った。

「友之介おじさんよ！　ボルネオで行方不明になった友之介おじさんよ。あたしが小学生のときに、この村へ帰ってるって噂が流れてたけど……やっぱり生きてるのよ！」

どうやらヒステリーは、この三姉妹の特性らしい。

「修羅場ですね、これは。景一くん、僕たちは釣りにでもいきましょうか。あの竜神沼は大物が釣れそうですよ」

ポツリ。

景一は折夫と２人で釣糸をたれた。

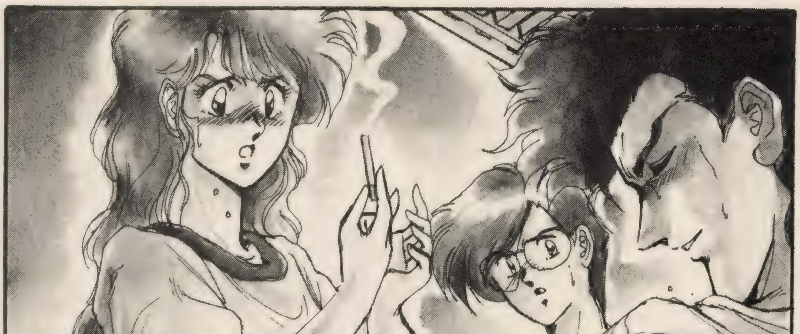
竜神沼の水は青くにごり、どことなく気味が悪い。

「あれ？　何かに引っかかっちゃいましたよ」

ぐいっと竿をひく折夫。

引き上げられたのは巨大な壺だった。

そして、なんと、その中には、絞殺された沙織の死体が眠っていたのだ。



呪いのキャンプ **殺人事件**

七

まずは発見者を疑え。

その基本どおりに、脇田大五郎が折夫を重要参考人として、村の駐在に留置したのは、その日の夕方だった。

「完全に巻き込まれたわね……」

宿泊所として割り当てられた離れの縁側に腰かけながら紅葉が呟いた。

「とにかく折夫さんを助け出さなくちゃ、帰れないわね」

「真犯人を探すんですね？　もう、わかってるんですか？　紅葉さん？」

「まさか……何もわからないわ……」

「沙織さんが殺されたのは、どうやら、いなくなってすぐのことらしいね。僕たちが、この御堂家を見つけたころだ」

「あっ、そうだ。そのころの話で、へんなことを聞いたんです。金田一さんから。あのときってどしゃ降りだったんでしょ？　なのに、殺された静馬さんたら、竜神沼に舟釣りに出ていたんですって。御堂家の船着き場に小舟を漕いで静馬さんが帰ってくるのと、金田一さん、ばったり会ってるらしいんです」

「鐘乳洞について、僕も情報を仕入れてきたよ。神社の裏の入り口は、内側から鍵がかけられていたんだって。しかも、その鍵は、竹子さんの死体のポケットから発見された。完全な密室ってわけさ。山のふもとに、小さな割れ目があるらしいけどね、それは子どもじゃなくちゃ、絶対に通り抜けられない」

「子どもなら、大丈夫なのね？」

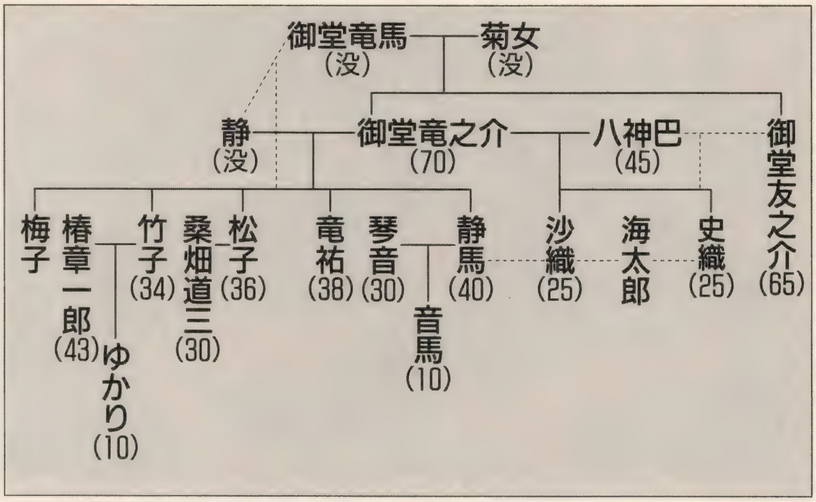
紅葉が念を押す。

「わたしも少々、情報をつかんだわ。御堂家が戦後、急速に大きくなったのは、やっぱり、ケシよ。立入禁止のあの山でアヘンを作っていたのよ。村人全員の協力のもとにね。現在の御堂製薬の社長は静馬。彼はアヘン中毒で、今も自宅に隠し持っているみたい。それに、もっとすごい情報は、竜之介は性的不能者だったってことなの？」

「何なんですかあ？　性的不能者って」

「子どもを作れなかったってことよ。御堂家の五人兄弟は、全部、竜之介の父親、竜馬の子どもなの」

「うっそお！　それじゃあ、双子の２人は？」



「友之介の子よ。友之介は戦犯として追われていたから、夜叉神神社に隠れていたらしいわ。家族にも内緒で。これは、夜叉神神社のおばあさんを問いつめたの。あの人、御堂家のことならなんでも知っていたわ。ボルネオで行方不明になったことにしながら、友之介は、ずうっと生きていたの。その友之介と恋仲になったのが、八神巴よ。それで、巴は、２人の姉妹を生んだの。だけど、問題は静馬だった。静馬は、父親の淫蕩な血を引いて、巴に迫り続けて……自分のおじと争った。その結果……」

「まさか……殺したんじゃあ……」

紅葉は、こっくりうなずいた。

「さっき、巴さんに案内されて、鐘乳洞の中にある友之介の墓にお参りしてきたわ」

そこへ海太郎が、フラッとやってきた。

「どうしたのよ？　海太郎くん？」

「君たちも吸ってみるかい？　このタバコ……気持ちいいぜ」

「何吸ってるのよ！　海太郎くん！」

紅葉が慌てて取り上げる。

「これ……ハシシじゃない!?　どうしてこんなものを……」

「きのう、土蔵で史織さんにもらったんだ。御堂家の当主になる男は、これを吸うしきたりがあるんだって……」

「それじゃあ、海太郎くん……あなた」

「ああ。史織さんと、高校を出たら結婚するんだ……俺……」

「そんな！　……じゃあ、昨日の夜も、これを？」

「ああ。気持ちよかったことだけは覚えてるけど……あとのことは何も……」

紅葉はぶるぶると震えて言葉を失った。

「だけどさ、さっき、駐在に行って、俺も情報をつかんだんだぜ。折夫さん、ずっと忘れてたらしいけど、じつは、静馬さんが死ぬ間際に、こう、いい残したんだって。

何もかも、いうとおりにしたのに、なぜだ……。

って。その後、すぐにこと切れたんだと。気が動転して忘れちゃってたって――」

紅葉は、もう、何もいわなかった。

さて、懸命なる読者諸君。

１つだけヒントをあげよう。

村のさびれた旅館の宿泊名簿には、こんな名前が、載っているはずだ。

須恵木陽介。

さて、諸君の推理力に期待して……。

テーブルトークミステリー第3弾！
「北斗星3号殺人事件」当選者発表！

ディスクマンプレゼント

千葉秀和君　（東京都）
他のトリックの作り方まで教えてくれてありがとう。

福島敦君　（長野県）
須恵木陽介の心配までしてもらって、ひじょうにありがたいと思っています。

ウェストポーチプレゼント

桜井雅裕君　（兵庫県）
かすみちゃんの心配、ありがとう。

“山商生チーム”君　（山形県）
君たちの第一の挑戦は確かに受けたぞ。

中村・石井・原田君　（岡山県）
プレゼントはだれに送ればいいんだよ？

岡本佳之君　（愛知県）
何か毎回、愛知県が多いなあ。

“MLB”君　（神奈川県）
慶応の領収証が同封されてたぞ。

敷地清純君　（広島県）
飛行機の説明が、少々、ものたりない。

西田秀樹君　（東京都）
クラスの鉄道狂くんによろしく。

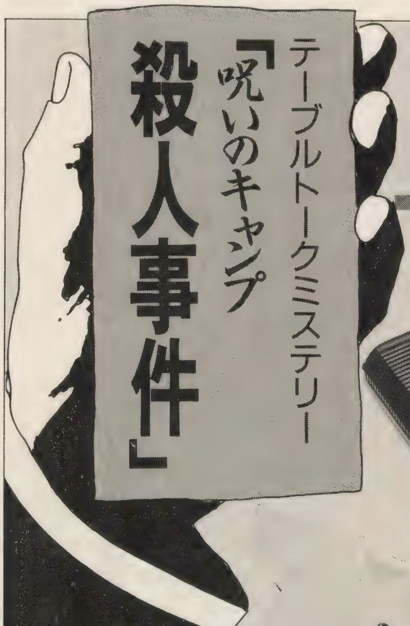
西川昌宏君　（愛知県）
印刷されたような字で気持ちよかった。

阿倍司君　（愛知県）
全部の駅を１枚の葉書に書くのは苦労したでしょ？　君はエライ！

四方田賢司君　（埼玉県）
高速バスという発想には、まいった。

作者より
突然ですが、

文庫本を出します。
この本は、テーブル・トーク・ミステリーの読者のみな様には、最高の読み物だと思います。
題名は『ミルキーウェイ探偵団』
POPCOMは小学館なので、大きい声ではいえないんですけど、集英社のコバルトシリーズの９月発売分の１冊です。（十分言ってるだろ！）
ペンネームは、何と、秋月達郎です。必ず出ますので読んでみてね。
生徒会執行部の連中は登場しませんが、代わりに、天文部の４人組が、推理していく学園ものです。
犯人当てというよりも、夏の冒険って感じで書いてみました。
と、いうことで、さあ、すぐに本屋さんへ予約に走ろう!!



読者への挑戦状　豪華懸賞付き推理クイズ
応募方法&プレゼント

「呪いのキャンプ殺人事件」いかがでしたか？犯人当てはわりとカンタンだと思います。しかし、動機、そして3つの殺人の犯行方法がちょっとムズカシイかな。でも、よ〜く考えればわかるハズ。登場人物が多いので、ややっこしいのが、じつは今回のねらい。プレゼントは、今回ちょっと意表を突いてゲーム機。AV機器から華麗なる変身ネ。さて応募のハガキや手紙、これからもドンドン送ってください。当選者の中から3名様にメガドライブ(セガ)、10名様にポプコムTシャツをプレゼント。

なお、当選者の発表は、ポプコム11月号（10月8日ごろ発売）で行います。住所、氏名、年齢をお忘れなく。締め切りは8月末日(消印有効)。応募は1人1枚でよろしくお願いいたします。

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第２ビル4F　㈱新企画社ポプコム編集部「テーブルトークミステリー呪いのキャンプ殺人事件」係まで。

次号（10月号）大型化第１号には「呪いのキャンプ殺人事件」解決編が掲載されてしまうのであります。今後ともますます充実、乞うご期待ネ！

爆走パソコンQ&Aサーキット

オレがこの担当になってはや1年とちょっと。その間ずっと気になってたことがある……『ダ・ビンチ』や。ポプコム発グラフィックツールなんだけど、オレこのソフトのことよー知らんねん。でも、コレの質問ってけっこーコンスタントに来るんだよね。で、はがき選ぶときいつも「コレは無視やムシ……また今度まとめて取り上げたる……」と頭のスミで思いつつたまりにたまってしもたわけ。え？　なんでそんなに避けんのかって？　オレってゲームにしろなんにしろ他人の作ったソフトで遊ぶ気ぜんぜんねーんだよな。だからソフト解説は苦手。でもこんだけハガキもらったし、今日は元気入れてまとめて解説やったるでー!

うーむ、オレ1人で『ダ・ビンチ』やんのはちと荷が重い（最近このパターン多くなった気がすっけど……ん、気のせいだナ）。そこで強力助っ人、ポプコム技術部門最高峰、ポプコムにこの人アリ！　といわれたかどーか知んねーけど、ミスター0にアドバイスしてもらった。いつもにこやか、マイルドな0さん。「えーこんなのも知らねーの」てな知ったかぶり野郎の多いコンピュータ界で珍しいお人や（アカン、よいしょしたらジンマシンが出てきよった……）では『ダ・ビンチ』フォロー第1弾はまずプリンターから。

§その1　プリンター編§

Q 僕はEPSONのプリンターAP-550を持っていますが、『ダ・ビンチ』に対応していますか。機種は88です。

愛知県／高須政志

A しょっぱなからコケたわコレ。エプソンもスターも使えまへん。オレはやったことないからわからんけど、とりあえずつなげてみたらどうかナ？　意外な展開が……あるワケないか。

0氏によると、使えるのはNECのPR101と201系のみだそうだ（88版の話）。「ホントはサポートしたいところなんだけどねー」この世界どこも人手不足やねん。けっこー売れてる『ダ・ビンチ』なんだけど、作ったHAL研にしてみりゃほかにもやるこたーたくさんあるってトコだろーな。高須さんのほかにも、ワタシはスターのプリンター持っててこーしたいあーしたいてなはがきもらってるんだけど、オレにはこれ以上いえまへん。今ンとこサポートを広げる計画はないそーなんで、これから買う人はそこんとこよくチェックしてから買うしかないと思うヨ。

§その2　マウス編§

Q 前略
この間、和知電子のMKMOUSE IIを買いました。今度はダ・ビンチを買おうと思っているのですが、このマウスは『ダ・ビンチ』で使うことができるのでしょうか。

またマウスで選択などをしようとするにはどんなプログラムを作ればいいのでしょうか。

初心者の私にはさっぱりわかりませんできればプログラムを載せてくれるとうれしいのですが。機

種は88FHです。

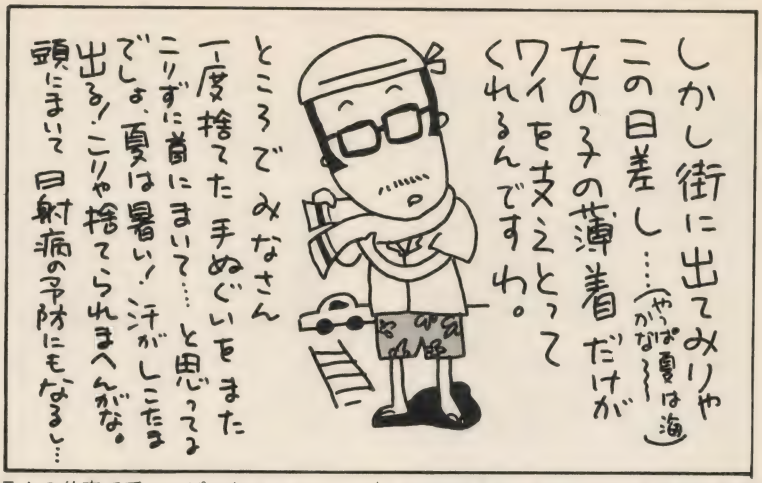
神奈川県／DODONGO

ぼくは１年前にPC-88FAを購入し、はっきりいって、今までゲームにばかりパソコンを酷使しすぎていました。これでは天下のFAが泣くと思い、あり金はたいて『ダ・ビンチ』を買いました。ところがキーボードではニッチもサッチもいかないので、最近マウスを購入する決意をしました。ところがゲームばかりしていたぼくにとっては、どんマウスがいいのかまったくわかりません。説明書にはCAT-8800とかアスキーマウスとか対応と書いてありますが、トラックボールとマウスってどう違うんだ？というのもわからないしだい。３月号を読んでもよくわかりません。アドバイスをお願いします。
P.S.　早くマウスを買ってポプコムのCGGALLERYに送りたい!!（文長いで。P.S.その２は省略すっど）　大阪府／CG大好き

A マウス編は２人まとめて背負い投げや。とぅ→ベチ…つぶれ…るワケないやろ！　オレは空手やっとったんやぞ。まー空手にゃ背負い投げはないけんど。高校時代は雨ン中でエイホエイホ突きの練習してたんや（マジ）。青春やなー（ここでバックはモノトーンや）。

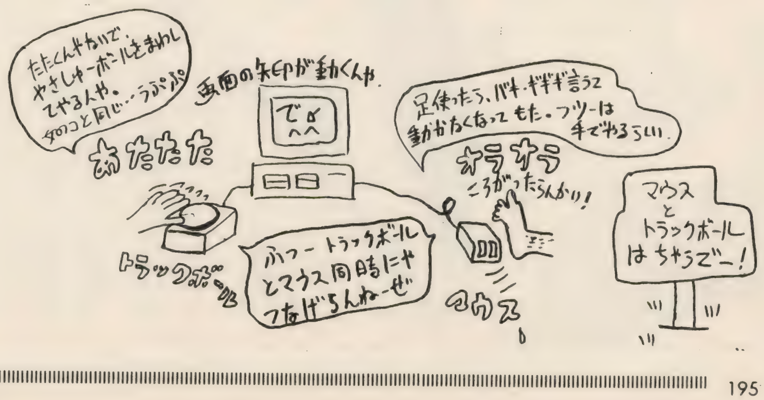
１行思い出に浸ってしまった。えーそれでマウスなんだけどヨ、まずCG大好きくん、トラックボールとマウスの違いをオラのオリジナルイラストで説明するけん、見てけろ。

見たか？　これでわかんねーならも１回はがきくれョ。大阪までナグリに行ったるけん。要はマウスは中のボールが下向きについてて机をコロコロ、トラックボールは上にボールがあって手でコロコロすれば画面の矢印とかのカーソルが動くんじゃ。いうのはカンタンだけどプログラムはちーとメンドイ。MSXとかは楽だけど88BASICじゃそれだけでマシン語プログラムがいる。それはここではパス。オレは今Cプログラムの仕事で手いっぱいなんじゃ。



さて『ダ・ビンチ』のマウスだけど、シリアルマウス、バスマウス両方に対応できる。シリアルタイプを使うときは『ダ・ビンチ』のマウス設定をMOUSE.INPにする。88の場合シリアルマウスはmkIIのI／Oポートって書かれたコネクタにつなぐんよ。アスキーマウスとかトラックボールのCAT-8800もココにつなぐべし。でもCAT-8800って生産中止になったんじゃなかったっけか？　質問の２人が持ってるのはFAとFHちゅーことなんで、シリアルマウス使うことはないかもね。

バスマウスってタイプを使うときは、『ダ・ビンチ』のマウス設定をNEOS.INPにするべし。マウスならなんでもMOUSE.INPにすりゃいーと思って、『ダ・ビンチ』のマウス機能使えねーって電話多いけどよ。も一知んねーからな。電話してオレが出たら不幸と思ってアキラめろ。「タコ！」のひとことで切っちゃる。PC-8872、MK-MOUSEとかの8872コンパチタイプはバスマウス。88SR以降のマウスポートにつないで使う。も１回いうと、『ダ・ビンチ』のマウス設定はNEOS.INPだかんね。それとこのとき88の設定はV1モード、4MHzにしておくべし。8MHzとかになってるとマウスがパソコンについてけなくなってカーソルの動きがへんになったりするで。ここで製品紹介をひとつ。『ダ・ビンチ』作ったHAL研から出してるCOBAUSEってトラックボール。型番はHTB-60、定価14,800円や。バスマウスとコンパチになってて『ダ・ビンチ』設定NEOS.INPで使える。富士通FMシリーズでも使えるみたいだから、トラックボール考えてる人はチェックしてみっといいかもね。ちゅーワケで『ダ・ビンチ』使っても使わなくってもいーけど、自分らしーいい絵描いてくれや。最近送られてくるイラストはけっこーブキミなのが多い。みんな同じなんや。それもかわいい、男の頭ン中にしかおらんよーな美少女イメージばっか。モノホン女はもっとややこしくて生々しいけどあったかいんやで。他人のマネの絵なんてとっととやめちまえ！　ヘタでも身の周りにいるねーちゃん書いて送ってくれたほうがずーっとマシや。そーゆー描き手がモロ出の絵やったらこのコーナーあて



に送りんしゃい。誌面さいても載せちゃるぜ。

§その3　作った絵を利用する§

Q 質問です。アドベンチャーゲームを作りたいと思ってます。POPCOM 4月号でリターンキーの制御などはわかったのですが、グラフィックの表示方法がわかりません。4月号の説明見てもよくわからないし、……。『ダ・ビンチ』を友人から借りていますが、これで描いた絵をゲームに使うことができるのでしょうか。詳しいやり方を教えてください。情けない質問でスミマセン。初心者なんです。終わり。

千葉県／とくめいきぼう

質問。ぼくは正月にパソコンと『ダ・ビンチ』を買いましたが、自分で作った絵をプログラムで使うにはどうしたらいいでしょう（PC8801FEを買いました)。具体的に教えてください。いちお、BASIC程度ならわかります。

静岡県／平野和宏

僕はアドベンチャーゲームを作りたいのですが、『ダ・ビンチ』で描いたグラフィックを使いたいのです。どうかその方法を教えてください。機種は88FHです。

愛知県／吉田一友

A うおおー、今度は3人まとめてじゃ。チト重いがガンバル。O氏に聞いたら87年8月号に88用の『ダ・ビンチ』の絵を利用するためのプログラムが載ってたそうな。今回はそれを拝借、あらためて載せたかんね。質問の2人は88みたいだから88用にしとくけどいうおうFM用とX1用もある。FM用は88年7月号の223ページ、X1用は87年8月号の215ページに出てる。それととくめいきぼうさん、基本的なグラフィックについては今回はパス。ゲーム作りたいならPUTとGET命令を中心にトライしてみてくれっちゅーくらい。でもこれから説明するプログラム使えば『ダ・ビンチ』で作った絵を自分のBASICプログラムで使えるよーになる。GET／PUTと組み合わせっとおもしろいゲームが作れるぜ。初心者だって……いーじゃん、気にすんなョそんなコト。

Addr.	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
E000	21	2B	E0	11	1E	F2	01	55	00	ED	B0	21	80	E0	11	00	: D2
E010	7E	01	4D	01	ED	B0	3E	C3	32	A5	EE	32	A2	EE	21	1E	: 31
E020	F2	22	A5	EE	21	49	F2	22	A2	EE	C9	CD	8C	46	FE	09	: 24
E030	D2	A0	4D	E5	AF	1E	01	CD	F6	47	F3	DB	70	F5	3E	7E	: 6B
E040	D3	70	21	00	C0	D9	21	80	3E	CD	00	80	F1	D3	70	FB	: 58
E050	AF	CD	1D	48	E1	C9	CD	8C	46	7A	FE	09	D2	A0	4D	E5	: 4F
E060	AF	1E	02	CD	F6	47	F3	DB	70	F5	3E	7E	D3	70	CD	71	: 49
E070	80	3E	1A	CD	54	4B	F1	D3	70	FB	AF	CD	1D	48	E1	C9	: FE
E080	CD	7B	4B	4F	CB	71	20	2C	CB	79	28	17	E6	3F	4F	06	: 67
E090	00	ED	42	D9	47	CD	64	80	CD	2A	81	10	FB	D9	7C	B5	: 8D
E0A0	20	DE	C9	06	00	B7	ED	42	D9	47	CD	64	80	CD	2A	81	: FC
E0B0	10	F8	18	E9	08	79	E6	3F	47	CD	7B	4B	4F	08	B7	ED	: 84
E0C0	42	CB	7F	D9	28	0F	CD	64	80	CD	2A	81	D9	0B	78	B1	: D2
E0D0	D9	20	F6	18	C8	CD	64	80	CD	2A	81	D9	0B	78	B1	D9	: DE
E0E0	20	F3	18	B9	CD	7B	4B	4F	CD	7B	4B	57	CD	7B	4B	5F	: A2
E0F0	C9	21	00	C0	01	80	3E	CD	37	81	11	01	00	CD	0E	81	: 5C
Sum	15	C4	74	48	9E	82	15	EE	37	A8	3D	57	32	EC	07	52	: A2
E100	20	0B	78	B1	13	20	F6	2B	2B	CD	C3	80	C9	7A	1D	B3	: F6
E110	2B	2B	03	03	28	04	1C	CD	C3	80	E5	DD	E1	CD	37	81	: DC
E120	11	01	00	78	B1	28	0A	CD	0E	81	28	09	78	B1	13	20	: 56
E130	F6	CD	ED	80	C9	2B	2B	1B	03	03	7A	B3	28	B9	CD	ED	: 38
E140	80	18	B4	7B	FE	40	30	09	7A	B2	20	05	7B	F6	80	18	: 98
E150	07	7A	F6	C0	CD	54	4B	7B	CD	54	4B	CD	37	81	D9	79	: 61
E160	CD	54	4B	7A	CD	54	4B	7B	CD	54	4B	D9	C9	7B	FE	40	: 94
E170	30	04	7A	B2	28	06	7A	F6	40	CD	54	4B	7B	CD	54	4B	: 91
E180	DD	E5	E1	C5	CD	DB	80	1B	7A	B3	20	F8	C1	C9	CD	18	: 5F
E190	81	CD	37	81	CD	1D	81	C9	D9	41	EB	D9	C9	D9	79	B8	: EB
E1A0	20	06	7A	BC	20	02	7B	BD	D9	C9	D3	5C	71	D3	5D	72	: 9A
E1B0	D3	5E	73	D3	5F	23	C9	D9	E5	D9	E5	D9	E1	D3	5C	4E	: 75
E1C0	D3	5D	56	D3	5E	5E	D3	5F	E1	D9	23	0B	C9	00	00	00	: F8
E1D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
E1E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
E1F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
Sum	FA	61	32	BB	EC	E0	9F	AE	45	67	3A	20	E5	B8	DE	ED	: CF

『ダ・ビンチ』のリストや！

さてプログラムの使い方。まずBASICを立ち上げるべし。でMON⏎でモニターモードへ入る。h]と画面に出たらee000⏎と打ち込む。画面にズラッと文字ばっか出てくるだろ。このとき今カーソルが点滅してるトコロからリストに従って212BE011……と打っていって、1行目の終わり00を打ったらそのまま続けてリスト2行目の7E01……と打ってくワケ。間違えたらカーソルキーで戻ってそこだけ打ち直し、もとのところに戻って続けて打つ。リストどおり打ち終わったらストップキーを押すとカーソルがh]のところに戻るからここでコントロールキーを押しながらBキーを押すとBASICに戻る。あー疲れた。しかしひと休みする前にもうひと仕事。BSAVE "DVFILE. BIN",&HE000,&H1CD⏎と打つ（これやる前にフロッピーをディスクにセットしとくんやで)。これで打ち込んだプログラムがディスクにコピーされた。さーひと休み、コーヒーでも飲むべ。神経使う作業だろ、こーゆ

ピットイン OSいろいろあるもんだ

OSって知ってっか？

オペレーティングシステムとか基本ソフトとか呼ばれるヤツ。大型コンピュータからパソコンまで、すべてのコンピュータにはこーゆープログラムが用意されてて、細かいところをコントロールしてる。このソフトを動かすと、たとえばディスクにどんなプログラムが入ってるかとかファイルのコピーとかができるんや。パソコンの場合ディスクのコントロールが機能の中心になるんで、ディスクのDをアタマにつけてDOSなどともいう。パソコンだと何もしないで立ち上げればBASICが動くけど、この場合このBASICの中にOSの機能が組み込まれてるワケ。

パソコンより大きなマシンはみんなそれぞれのOSを持ってて、電源入れるとまずコレが動く。ユーザーはこのOSの命令を使ってプログラム組んだり実行するワケだ。大型マシンは何人ものユーザーが同時に使うから、OSもでっかいでー。数メガバイトくらいはザラ。1人1人でキーボードとかディスプレー持ってて1人で1台独占してるみたいだけど、実際はコンピュータ内で各ユーザーのプログラムを高速で切り換えて実行してる。トロイ人間サマはそれがわからないだけってコト。こーゆーのをマルチユーザー／マルチタスクっていって、ハードがもともとそーなってるうえにOSがそれをコントロールしてはじめて実現できるのじゃ。

大型マシンだとこのOSが1機種に1つくらいあって互換性ないんだけど、小型以下になっとハードメーカーと関係ないソフトメーカー製のOSやらDOSがいっぱいあって、同じヤツを使えば違うマシンでもある程度互換性があるんよ。

ミニコンちゅーパソコンより2、3倍でかいマシンだとUNIX（ユニックスいうんや）ってなOSがメジャー。最近騒がれてっから新聞読んでりゃときどき出てくるぜ。コピーマシン（紙のほうだョ）で有名なゼロックス社が作ったソフトで、もー10年以上前から研究所とか大学でよく使われている。理工系の学校行くんならきっと目にするときあるんじゃない。16ビットパソコンだとマイクロソフトって会社のMS-DOSがよく使われるけど、コレはUNIXをモデルにしてるんよ。だから操作方法とかよく似てる。

UNIXはけっこー古くて、使われたところでコチョコチョいじくられて細かいところの異なるバージョンがいっぱいある。ところがここ数年小型コンピュータの性能がよくなったもんで今仕様を統一しょって話が盛ん。IBMとかATT（アメリカのNTTみたいな会社）、日本メーカーがあーだこーだ大騒ぎしてるから、新聞とかちっと気ィつけて見てるとオモシロいよ。

パソコンの場合はちっと話が違う。完成パソコンが最初に出たのは1977年。この年アップルIIとかPETとかがアメリカでどっと出て、日本は79年のPC-8001が最初。アップルは世界中でヒットしたんだけどスゴいのははじめっからBASICをのせてたコト。作ったジョブスとウォズニアックって学生さんの使いやすさ追求ポリシーだったんだけど、このBASIC作ったのが今MS-DOSで有名なマイクロソフトって会社サ。今世界中でいちばん多いパソコンはIBMのPC／ATってタイプだけど、この16ビットパソコンにPC-DOSって名前でMS-DOSが採用されてこのDOSは一気にメジャーになった。このころのマイクロソフトの副社長が現パソコン雑誌アスキー社社長の西氏。PC-8001がBASICのっけたのもこの人のアプローチがあったから。世界最初のマイコンチップ4004（インテル社製）の開発スタッフの1人もカシオ計算機から参加した日本人の嶋氏。彼はあとでZ80の開発も行ってる。このころの日米パソコン企業の話はホントにおもしろいぜ。本屋で探して読んでみなよ。コンピュータにもドラマがあるってコトよくわかるかんね。

ま、たいてーのところは海の向こう側の会社話なんやが、そこにオモロイ日本のニーちゃんが何人もからんどる。個性的でオモロイでー。

ー気持ちのよゆーが大切なんや。

ふー……………。

話それっけど、このインターバルを忘れるとどうなるか？　だんだんみょうに神経質になってソーウツが激しくなる。日常に感動することが減って、マンガ読む量が増えてくる。気ィつけーや。コレ神経症ちゅー精神的な病気の前兆だ。プログラムやってるヤツは多かれ少なかれこのケがある。病院に行くやつけっこーいるんだぜ。早くフツーのコトバで動くパソコンできねーかな。アップルが10年以内にそーゆーパソコン作って売るっていってっから、期待しちゃうぜオレ。

さてブレークは終わり。手も十分休まったし。次に『ダ・ビンチ』で何か絵を描いてセーブする。その後自分のプログラムのアタマのほうで、CLEAR,&HDFFF:BLOAD "DVFILE. BIN",Rちゅー行を入れて、必要なトコロでRBYTE"絵のファイル名. IMG"という行を入れとけば『ダ・ビンチ』の絵が読み込まれて表示されるで。さっき打ち込んだマシン語プログラムと絵のデータは同じフロッピーに入れとくとめんどくさくなくていーんじゃねーかな。要するにさっきのマシン語プログラムでCLEAR～BLOAD～ってやるとBASICでRBYTEっていう『ダ・ビンチ』の絵データを読み込んで表示する命令が使えるようになるんや。

ちゅートコロで今回の『ダ・ビンチ』解説はおしまい。ん……聞こえる、聞こえるで。オ、オイ、ちょっと待ってて一な声が。小谷さん、村山さん。98版『ダ・ビンチ』のコトだろ。今のところ88版みたいなプログラムはポプコムにないんや。で、製作元のHAL研に98版の絵のデータ構造を問い合わせてる。あっちのほうはデータを圧縮したりでたいへんだからプログラムを作って載せんのはちょっとムリかもしんねーけど、データの内容は載せたいと思ってるで。村山さんはイラスト付きで3枚もはがきくれたろ。なんとかやってみるよ。『ダ・ビンチ』の質問は今回で終わりってワケじゃないから、もちっと待っててくれョ。

ハロー!ポプコムネット

ポプコムネットの電話番号
03-239-6985です。

'89全国BBS大会は8月20日だよ!

今年も全国BBS大会の季節(?)がやってきました。1989年全国（草の根）BBS大会は、8月20日(日)、東京・北の丸公園内、科学技術館で開催されます。

今年の幹事局はJET STREAM CLUBですが、ポプコムネットのシスオペも開催の手伝いをしています。今年の協力局はADD-NET、FBI-NET、YAS-NET、NATSUME-NET、POPCOM-NETです。

会場は昨年と同じ科学技術館ですが会場の都合により、2階の展示場ではなく、1階の催し物会場となりました。このため、今年は科学技術館への入場料はいりません。

今年の大会は、参加ネットワーカーの交流の機会を増やし、内容を充実させるために、会場を2つに分けています。1つは、パソコン通信関係企業の出展・即売コーナーを中心とした展示会場です。パソコン通信関係のソフト、ハードの展示即売コーナー、パソコン通信体験のフリーアクセスコーナー、各BBS局から寄せられたビデオの紹介コーナー、不用品即売コーナーなどを設けます。もう1つは会議場で、パソコン通信に関係する話題の中から、MHS（メッセージ・ハンドリング・システム）の講演、ファミコン通信の講演のほか、1～2の講演を予定しています。この会場では、不用品の中から目玉品のセリ市、豪華賞品(?)の当たるビンゴゲームを行うほか、「全国BBS連絡協議会」の設立会議も行います。

多数のBBS局とネットワーカー、一般の方々の参加をお待ちしています。

●'89全国BBS大会●

- 日時：8月20日(日)10：30～16：00
- 場所：東京・北の丸公園内、科学技術館（地下鉄東西線竹橋駅または九段下駅、地下鉄都営新宿線および半蔵門線の九段下駅からそれぞれ徒歩で約10分、日本武道館ならびです。）
- 入場料は無料、不用品即売コーナーで売りたい人は当日持参。
- 大会運営の協力者募集(03-263-6940大藤まで)
- BBS大会終了後、懇親会を行います。参加費は4,000円くらいの予定です。

全国BBS協議会設立へ

現在全国には安定的に運営されているBBS局は約600局あり、非公開の局を含めると1000局近くのBBS局があります。これらのBBS局間の交流は、個人的なつながり以外には、あまり行われていません。とはいえ、最近地方のBBS局で連絡組織を作るところが出てきており、全国的な規模での連絡組織が望まれつつあります。このような状況を踏まえて、昨年の全国BBS大会の協力局の間で相談した結果、「全国BBS連絡協議会」を設立することが決まりました。全国のBBS局に参加を求める設立趣意書を送付し、参加と賛同をお願いしています。

設立発起人局は、今年の全国BBS大会の協力局6局ですが、それぞれに忙しい仕事の中での準備ということで、規約をはじめ、会費、会報の扱いなど何も決まっていないのが実情です。それでも、既に全国のBBS局から賛同の通知が届いていますので、各局の意見を集約しつつ、ことを進めていく予定です。

JET STREAM CLUBの8番ボードに全国BBS連絡協議会の専用連絡掲示板が設けられていますので、ネットワーカーのアクセスと、掲示内容の他BBSへの転載告知に協力をお願いします。

全国のBBS局の参加・賛同を期待しています。

●全国BBS連絡協議会専用掲示版●

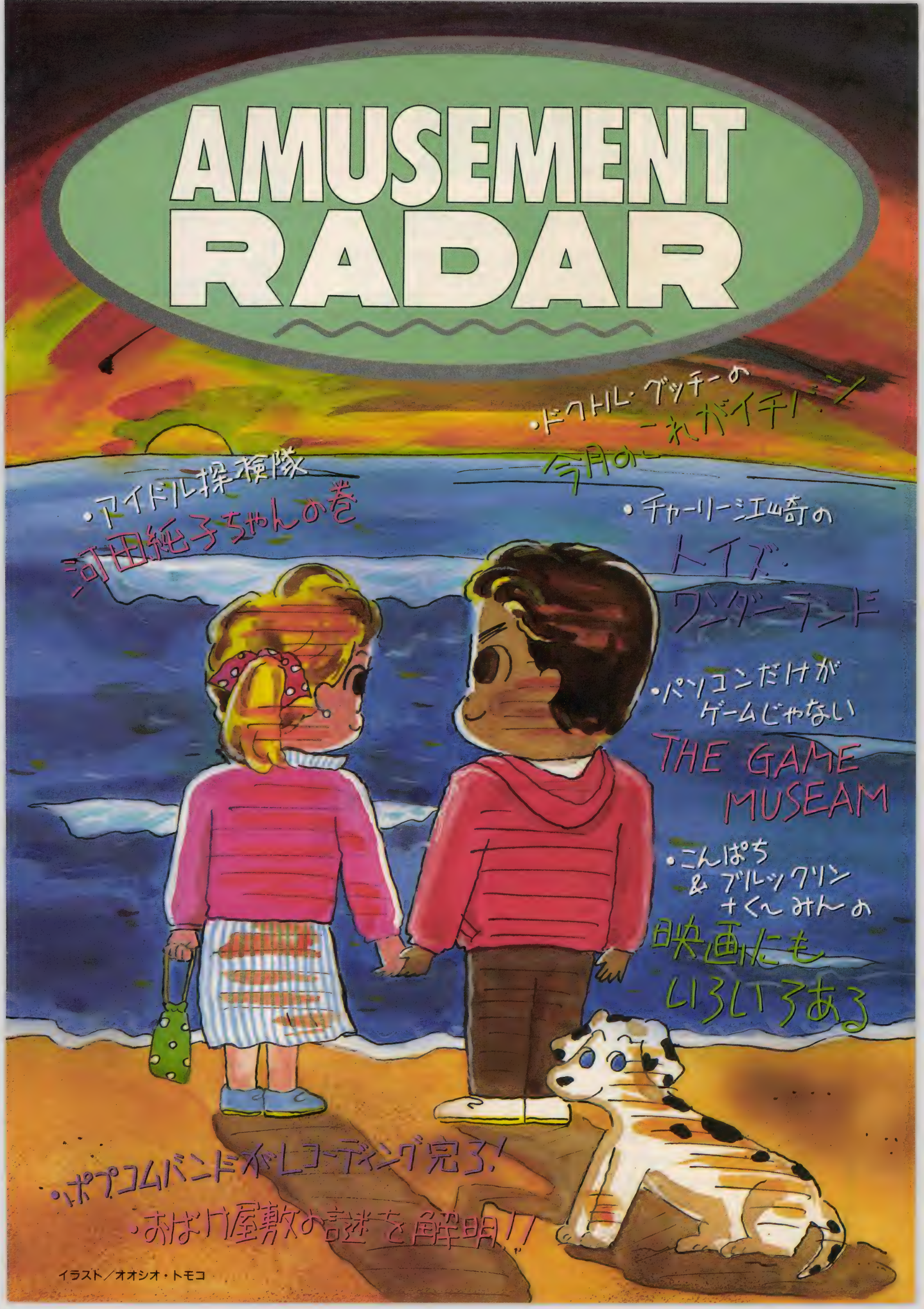
- JET STREAM CLUBのBBSの8番
- アクセス番号：0472-94-4417
- ゲストID：JSCTEST
- Tri-pの会員の方はニックネームJSCでアクセスできます。
- 通信条件：N81XN,300/1200/2400 bps.

というわけで……

というわけで、今月の銀猫さんの原稿はボツになりました。

来月からポプコムは大判に変身します。編集内容もしだいに変わっていきますが、ポプコムネットワークのコーナーは何がなんでも死守しますので、みなさんのご支援をよろしくお願いしますっ! あれ? 選挙演説みたいだなぁ!?

――――シスオペK.OTO――



イラスト／オオシオ・トモコ

ドクトル・グッチーの

アイドル探検隊▶12

河田純子ちゃんの巻

ハ〰〰イ、ロバートでェス。今月は日本の三大美人産地・秋田が生んだ期待のアイドル、河田純子ちゃんの登場でェス。ロバートたっての希望で実現した今回の取材。㊋サマ、感謝感謝!!

夏祭りが大好きなワタシ♥

ロバート（以下R)／いやァ、今年もビールと枝豆……じゃなかった、花火の季節がやってきましたネェ。こんな涼しい夜はロバートも日本の浴衣(ゆかた)着込んで、川辺を散歩してみたいそんな気分ッ♡♡　チョット、オセンチな今月のロバートでエッス。というわけで、今回は花火と浴衣を用意して、〝日本の夏〟を演出してみマシタ。あとはBGMに純子ちゃんの曲がかかってたら完璧デスネェ〰〰。

純子（以下J)／ナイス・フォローですね。えっと初めまして、3枚目のシングル『ステキにわ・が・ま・ま』を出したばかりの河田純子でェす。

R／しかし、純子ちゃんの浴衣姿、色っぽいデスネェ♡♡♡

J／私、浴衣って大好きなんです。だから、うれしくって、フフフ。

R／そーいえば、純子ちゃんの出身地・秋田は祭りのメッカと聞いてますケド……。

J／はい、竿灯(かんとう)祭り。日本の三大祭りっていわれる大規模な祭りがあるんですけど。でも、秋田にいたころは実際にはあんまり行けなかったんですケドね。

R／それは残念。そーいえば、先日、ファーストアルバムの録音が終わったそーデスネ。どんな仕上がりになったンデスカ？

J／じつは私、ラブソングが大好きなんですよ。今までのシングルが「男の子ガンバレ!!」みたいな青春っぽい曲ばかりだったから、今回はガラッとイメージの違ったバラードとか、大人っぽい曲をいっぱい歌ってるんです。

R／なんでも、純子ちゃんが作詞を手がけた曲もあるとか？

J／1曲だけなんですけどね。タイトルはまだ決まってないんですが、ゆったりしたバラードで、海を舞台にした男の子と女の子の物語を書いてるんですけど……。でも詞を書いたのって、じつは初めてなんですよ。

R／オォ、初めて書いた詞がイキナリレコードに入っちゃうなんてすごいデスネェ。よっ！　印税生活者。

J／エヘ。でも、また機会があったら作詞を手がけてみたいです。聴いた感想をぜひ聞かせてくださいね。

河田純子ちゃんプロフィール

本名・同じ。昭和49年11月22日、秋田県生まれ。血液型O型。身長158cm、体重45kg、B78・W56・H84。今年4月1日にCBSソニーからデビューしたばかり。

花火の明かりに照らされて、紫陽花の花びらがとってもキレイ♡ 雨上がりの着物の色ってとっても色彩やかねェ。

こよいは花火大会デ〜ス!!

R／じゃあ、次は純子ちゃんのプロフィールを聞いちゃいマス。え――ッと、まずは好きなもの。

J／う――ん、くだものと……グラタン！ですね。

R／オォ、グラタン♡ ミーのマミィの得意料理デシタ。しかし、秋田でグラタンとは？ ハイカラですねェ。

J／そんなことないですよォ。あーゆークリームを使った料理が好きなんです。クリームシチューとか……。

R／じゃあ、嫌いなモノありマスか？

J／虫!! こないだ取材でサイパン島にいったんですけど、草むらにちっちゃい虫とかたくさんいて、ギャーギャー騒いでました。も〜ォ、たいへん!!

R／どーしてそんなに虫が嫌いなんデスカ？

J／う――ん？ 何考えてるのかわかんないとこがとりあえずコワイですね。

R／（ズルッ！）でも動物だって何考えてんだかわかんないゾォ!!

J／いやいや。犬とかわかるんですねえ、何考えてるか。秋田にいたとき飼ってたシェトランド・シープドックとはもう兄弟のよーな仲だったんですよ♡

R／オォ、以心伝心、日本の神秘!! では最後に、読者にメッセージをひと言お願いしマ――ス。

J／私の1stアルバム『あしたげんきになあれ』ぜひ聴いてくださいね。今年の夏の必携盤ですっ（なんちゃって！）。

河田純子、浴衣で花火とたわむれるの図。花火の炎を見てると、ついつい浮かれてハシャいじゃう私、ムフフ……べつにキケンなオンナじゃないですよ――だ☺

純子ちゃんを聴く!

君の夢のために

純子ちゃんの2ndシングル。作曲の後藤次利センセのカラーが爆発した、『うしろゆび～』路線の青春歌謡。ロバートのお気に入り曲。(税別937円)

ステキにわ・が・ま・ま

純子ちゃんが舌ったらずな声で早口で歌う、陽射しを感じさせるラテン・ナンバー。TBS系『それいけマーシー』の主題歌じゃ。(税別937円)

NOW PRINTING

あしたけんきになあれ

8月21日発売の待望のファースト・アルバム。純子ちゃんのお気に入りは?――「詞の中に"レイン"ってフレーズが出てくる、マイナー調の曲。すっごい詞がイイんですよ。もともとマイナーな感じの曲が好きだったし……とっても気に入ってマス」さァ、どの曲か探してみよう。純子ちゃん自身が詞を手がけてるというバラードのほうも楽しみねっ♡ もちろん、既発表のシングル3曲も収録。後藤次利ほか実力作家陣の強力なバックアップを得て製作された、純子ファンならずとも楽しめるアルバムに仕上がっているのダ。ロバートは点数☆☆☆☆☆つけちゃうぞ!!

純子ちゃん情報局デース!

R/デビューからはや5か月。メキメキと実力をつけてきた純子ちゃんの魅力が十分伝わったカナ? この夏は全国縦断のキャンペーン&イベント出演が予定されている純子ちゃん。開催日程は以下のとおり。

- 8/11(金)東北放送・夏まつり
- 8/12(土)RKK公開録画・熊本火の国祭り
- 8/14(月)FM秋田公開録音
- 8/16(水)札幌・ペニーレイン
- 8/17(木)仙台・レジオン
- 8/19(土)沖縄・ディスコエイリー21
- 8/20(日)米子・米子国際ホテル
- 8/21(月)浜松・マハラジャ
- 8/22(火)金沢・キング&クイーン
- 8/24(木)広島・ウィズワンダーランド
- 8/25(金)長崎放送公開録画
- 8/26(土)
- 8/27(日)秋田放送・24時間テレビ
- 8/28(月)東京・原宿クエスト

以降の予定、問い合わせはオール・イン・オール☎03(230)2310まで。

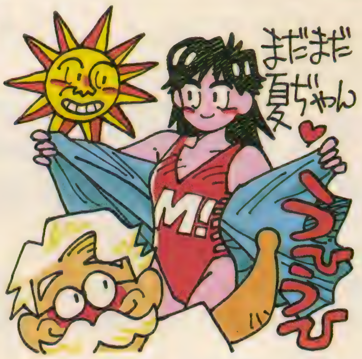
▶直筆サイン入りテレカを5名にプレゼント。応募要項はP.208

撮影/森山成雄　スタイリスト/金沢見映

ANIMATION VIDEO

ドクトル・グッチーの今月のこれがイチバン

暑いのう〜。さすがのワシも、最近少々グロッキ〜〜〜。じゃが、そんなことはいってはおれんっ。夏休みは、目玉作品がめじろ押しじゃ!! お金をためて、待つんじゃぞい!!



ボーグ・ゲット・オン! これが最後の……
ザ・ボーグマン・ラストバトル
THE・BORGMAN LAST BATTLE

海上都市ヘブンズゲートを舞台に、狂気が作り出した最強のボーグマン・オメガと、リョウ、アニス、チャックたちの熱い戦いが、今、始まる! これを見て夏の暑さを吹き飛ばすのじゃ!!

激しい戦闘シーンは、TVシリーズの興奮そのまま!

（本文中、ドクトル・グッチーはG、アシスタントのミポリンはM、ナンちゃんはNになりまし。よろぴく）

G／夏じゃ。夏じゃ。夏じゃの〜。

M／何をあたりまえのことをぐだぐだと……どうしたんですか? タコみたいになっちゃって。

G／暑いんじゃよぉ〜。暑くて何もする気が起きんのじゃ。こーゆーときは、部屋に閉じこもってビデオでも見とるのがイチバンじゃなっ。

M／それも部屋にクーラーがあれば、天国ですね。

G／何をいう! ヒーローとともに汗を流してこそ、作品の本質が味わえるのじゃ!! クーラーなど邪道邪道ぉっ。

M／つまり、先生の家には、クーラーがないんですね。

G／うるしゃいな。男どうしの熱い闘いにはクーラーは不要じゃ。

M／あら、女のコだって闘うんですよ、最近は。

G／『ザ・ボーグマン・ラストバトル』のことじゃな。

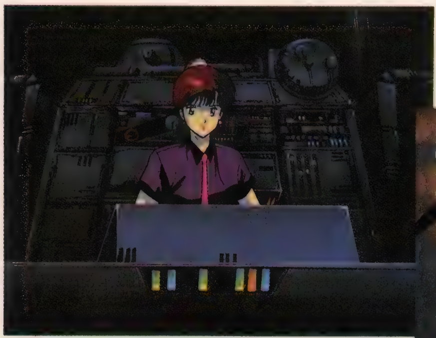
M／'88年、日本テレビ系で放映されて、アニメ界の人気を独占した『超音戦士ボーグマン』がIOVAになって帰ってきました。

G／あれから3年、平和を取り戻したメガロシティだが、陰で進むたくらみが……。

M／4人めの——最強のボーグマン・オメガに、彼らは勝てるのか!?

G／TVシリーズではまだ少年っぽさを残していた彼らが、どう成長し、どう戦うか、楽しみじゃのう。

M／今秋、全国東宝系で劇場公開も決定! 彼らの熱い闘いに注目の夏です。



アニスとリョウの仲がどう進展したかというのも、見どころのひとつじゃな。

東宝ビデオより、定価11、000円（税別、本体価格）で9月1日発売予定じゃ!! ファンなら絶対に買わなきゃ、あか〜ん!!

夏にふさわしい1作!!
変幻退魔夜行
カルラ舞う!
奈良怨霊絵巻
奈良で次々起こる怪事件を解き明かせ!
迦楼羅神教38代当主、舞子・翔子登場

2人の活躍を楽しみにな。

二面僧都との対決シーンは1番の見どころじゃ。

東芝映像ソフトから定価12,000円(税別・本体価格)で好評発売中。

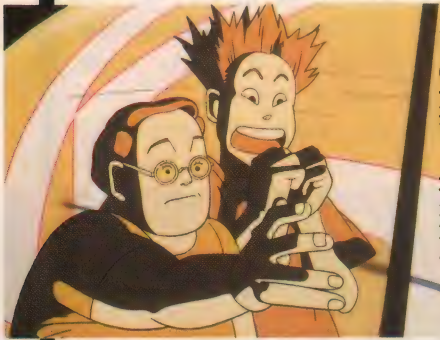
M/怨霊退散——破邪!!
G/な、なんじゃ、なんじゃ、いったいどうしたんじゃ。
M/『カルラ舞う!』の扇姉妹のマネですぅ。砕破っ!
G/……ったく、ミーハーなんじゃから……。
M/だってカッコいいじゃないですか。邪法を使う者どもから、人知れずこの世を守ってきた一族・扇家。38代目の当主、扇舞子、翔子は双子の……。
G/16歳のピチピチギャルじゃっ。
M/このスケベじじいがっ。とにかくこの2人、迦楼羅天地之書を受け継いだ霊能力者。すごい力の持ち主で、恐ろしい事件を次々解決!!
G/今回は原作の〝奈良編〟をベースに、2人の活躍を描いておる!

原作は永久保貴一。ハロウィン(朝日ソノラマ刊)で現在も好評連載中。

四方田家はもう大パニック!!
明朗家庭崩壊喜劇
御先祖様万々歳!
超時空家族四方田家の栄光と没落
「あこがれのご先祖様に会いにきました!!」
無邪気な子孫の来訪から、崩れゆく家庭のリズム…

なんと千葉繁が初の録音演出をしておる。

定価8,500円(税別)で第1巻好評発売中。バンダイ



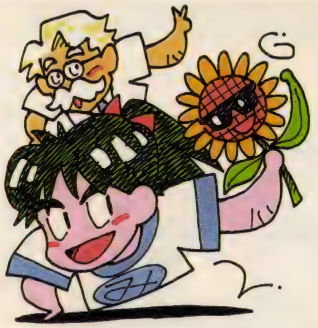
オレの子孫!? 本当かよぉ…。

G/お次はシュールな喜悲劇じゃ。
M/タイトルが変わってますよねぇ…。
G/未来から、1人の美少女が四方田家を訪れた。なんと四方田家の1人息子、犬丸の直系の子孫だというのだ! そして、奇妙な「中ヌキ4世代同居家族」がスタートしたのだが……。
M/「パトレイバー」の押井守さんが原作・監督。作画監督は「アキラ」などの作画でおなじみのうつのみやさとるさんというから、期待せずにはいられませんよね〜〜。
G/毎月1巻ずつ、全6巻というシリーズものじゃというから、本当に楽しみじゃのう。オープニングもいいぞ!
M/とつじょ出現する自称タイムパトロールマン、役にたたない興信所員と、成り行きでへんな人物が集まって…。
G/笑いの中の、ピリッとしたかくし味を味わってほしいもんじゃ。

ドクトル・グッチーの なんでも質問箱

G/今回は、とりあえず質問箱のコーナーはなしじゃあ〜!!
M/な、なんででしか?
G/ワハハハハ!! あの、にっくきプロフェッサーMのヤツめが、今月号でPOPCOM誌上から、姿を消すことになったのじゃよ!! ワハ、ワハハ!!
M/いや〜、めでたいでしねー。
G/これで世界は平和になる!! 見たかMよ! 最後には、正義が勝つのじゃい!! カッカッカッ(水戸黄門調)。読者諸君よ、もし、Mに対して同情のおたよりがあれば、ワシのところにバンバン送ってくるのじゃ。ワシが責任を持って、Mのところに届けてやる!! それではMよ! ひとまずサラバじゃ!!

今月の新作ビデオ



日本のホラーもここまできた！ 暑気ばらいにこの1本。
スウィートホーム

才人伊丹十三プロデュース。日本初の本格ホラー大作だ。

N／ヘロヘロ〜、暑いよ〜夏はきらいだよ〜。仕事したくないよ〜。
M／グッチーと同じね。夏はクーラーのきいた部屋でホラー鑑賞に限るわ。
N／ボクんちにはビデオはあってもクーラーはないんだよ〜、ぐっすん。
M／まぁ、ビンボーね。
N／大きなお世話だい。そんなこといってると呪っちゃうぞ。
M／ナンちゃんの呪いよりこの映画のほうが怖いでし。
N／う〜むたしかに。アメリカからディック・スミスを引っぱってきただけのことはありまんな。SFXがよ〜くできてはる。感心、感心。
M／スミスさんてあの「エクソシスト」や「アマデウス」のSFXメイクやった人ね。
N／そーでんがな。ミポリンもよう勉強してはる。感心、感心。
M／いったいどこの人なのよあんたは。
N／太陽が黄色いせいだよ、ベイビー。
M／バカはほっといて、紹介しちゃいます。謎の死をとげた画家の館にテレビ取材班が潜入してさまざまな恐怖におそわれるというお話で、見どころがめいっぱいでし!!

東宝ビデオより9月1日発売。定価13、800円(税別)

ぎょえ〜！ 宮本信子と映画デビューのレベッカのNOKKOなど異色キャスト。

君は洗脳されていないか？
ゼイリブ THEY LIVE

東和ビデオより好評発売中。定価14、800円(税別) 権力者は知的異星人か、うーむ、なるほどね。

N／『ハロウィン』で有名になったカーペンター先生の新作だぁ!!
M／これも怖そうね。涼しそ〜。
N／やっぱカーペンちゃんだからね。はずしませんよ。
M／政治・経済を支配する人たちが異星人だったら……。
N／そう〝ブレイン・ウォッシュ〟の恐怖がテーマだ。
M／新しいタイプのホラーなのね。社会派っぽいわね。
N／主演はアメリカのプロレスラー、ロディ・パイパー。日本ではサエなかったけど、本国では大人気者だった。
M／しかしこれを見ちゃうとなんでも疑ってしまいそ。
N／ウヒョウヒョ、僕は愛だけを信じてるのさ(笑)。

あるサングラスを通して見ると異星人の本当の姿がこう見えます。ゲロゲロ。

一流スタッフによるSF大作
風の惑星 スリップストリーム

松竹ホームビデオより8月5日発売。定価15、700円(税別、税込16、171円)プロデューサーはスター・ウォーズ作った人。

N／あのマーク・ハミルが6年ぶりに復帰したSFアドベンチャー。
M／しっかし、『スター・ウォーズ』のころからすっかり変わっちゃったわねぇ〜。ハリソン・フォードより渋いわ。
N／スタッフも超一流でかなり力の入った作品だぞ。
M／環境破壊がテーマなんですってね。シリアスね。
N／そう、スティングじゃないけど自然は大事にね!!
M／監督は「トロン」を撮った人だから乞うご期待ね。

あのスカイウォーカー君も変われば変わるもんだ。

今月のカワイコちゃんビデオだぁ〜
1969

見よ！　この高貴なまでの美しさを。アリッサよりいいのにな。

N／へっへっへっ、ウィノナちゃんだ、ウィノナちゃんだあ〜。かわいいな、かわいいな、かっわいいなっ♡
M／はいはい。ったくもうウィノナおたくなんだから。
N／だってかわいんだもーん。ウヒャウヒャ、かわいいったらありゃしない。
M／だみだこりゃ……。ところでこの映画の中で彼女、ラブシーンがあるっていう話。
N／ぬわに〜!!　ゆ、ゆるさんぞ!!　プンプンッ。相手はだれじゃい!!
M／最近大活躍のキーファー・サザーランド君よ。彼も渋いわね。
N／俺のウィノナちゃんによくもよくも！　う〜、まったくなんて映画だよ〜。
M／そんなこといってたら彼女は大人の

コラコラッ！　離れんかい！　う〜でもキーファー君になりたい。

俳優になれないわよ。
N／いいんだよ。ウィノナちゃんは僕だけのものなんだい！　彼女は天使かプリンセスの役しかやっちゃいけないのだ。
M／勝手にいってれば…。
N／いわさしてもらいま。ウィノナファンにはうれしいような悲しい作品。

東北新社より8月11日発売。税込14,307円。(税別13,890円)

これが本物のあぶない刑事だぁ!!
俺がハマーだ！

TDKコアより好評発売中。税込14、800円。税別15、244円。全3巻シリーズ。

N／ウヒャウヒャついに出た！　俺の大好きなハマーだ！　しかもうれしい日本語吹き替えバージョンだ。
M／イロモノのダーティハリーってとこかいな？
N／そう、ハマーこそアブない刑事（デカ）である。もうやることなすことメチャクチャ。クルーゾー警部＋ハリー・キャラハンの答えがこれだ！

この3人が主要キャスト。まん中がハマーだ。

こういうコメディを待っていたのだ！

M／いろんな映画のパロディが満載で、マグナム級のギャグが連発。
N／ハードボイルドコメディ!?　ともいうべき画期的ドラマだね。

懐かしいったらありゃしない
奥様は魔女

にっかつビデオより1巻3話で3巻を8月10日発売。税込13、390円各巻税別13、000円。

N／テレビでやってた「ママはアイドル」のオープニングはこの番組のそれをパロったものなんだよ。
M／私だって再放送でしっかと見てるもんね。なつかピー。
N／なんとこのビデオでは記念すべき第1回放送が見れる。
M／このあと毎月数本ずつリリースされるのよ。楽しみね。
N／僕はサマンサのヒモになりたいぞ。楽だろうな〜。
M／しっかしダーリンてナイスな顔立ちでいい味出してるわ。
N／そうそう、いじわるママとかお調子者ラリーもナイス。

ご存じダーリンとサマンサのツーショット。

日本語吹き替え版で全10巻を11月まで続々発売。

今月のおまけコーナー

G／いやー、悪の大幹部、プロフェッサーMもこの世から消滅し、世界は平和になったものじゃ。ワハハハハ!!
M／これでこのコーナーも安泰でしね。
G／てトコロで、今月のプレゼントじゃーい!!　今月は、あの河田純子ちゃんのサイン入りテレカを、どどーんと5名様にプレゼントじゃ!!
M／んで、欲しい人は、はがきに住所、氏名、年齢と、3つのアンケートに答えてくださいまし。
①アイドル探検隊で取り上げてほしいアイドル。②このコーナーを、今後どのようにしてほしいか。③なんでも質問箱への質問。以上に答えて、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7　昭和第2ビル(株)新企画社ポプコム編集部内・Dr.グッチー9月号プレゼント係へ!!　9月8日の消印有効！
G／とっころろってぇ〜〜〜!!　次号からこのコーナーは、100%完全に生まれ変わる!!
M／ゲロゲロ!!
G／ハッキリいって、担当編集者のこんぱち氏が、激怒するぐらい変えちゃうつもりじゃ!!
こんぱち／ちょっとそれは困りますね。
G／ゲゲ！　あなたは担当様！　へへ——ッ……。といちおう謝りつつも、いったい次号はどうなるのか!?

新登場!

ナンちゃんのイカすビデオ天国

第1回 ▶◀ ふぁんきー映画特集

神も仏もありゃしない! 君は毒々を直視できるか?

悪魔の毒々モンスター

おばはんを押しつぶす毒々ちゃんの図。

といったわけでふぁんきー映画特集だぁ!(ごーいん?) まずはジャンル分け不可能の怪作カルト「毒々」ちゃんだ! いやー初めて見たときはぶっとんだゾ! これをふぁんきーといわずして、なんといおう! こんなにも下品で節操がなく最低最悪の映画はありまへん。まさにふぁんきーキング!! ひ弱ないじめられっ子メルビンが、不良グループにはめられて有害廃棄物に頭からダイブしたことによりモンスターに変身。彼は復讐とともに街を浄化する正義の使徒となった。ヒーローが悪党どもよりグロテスクで、その復讐のスタイルもとってもアバンギャルド。殴りかかってきた敵を背負い投げしようとして、ズボッともいでしまうシーンはブラック・ユーモアの真骨頂! 片手でパンチしてくる悪党がとってもオチャメ。

日本コロムビアより発売中。定価税込14,307円、税別13,890円。現在公開中のパート2は「悪魔の毒々モンスター東京へ行く」。

こんなにも笑えるスプラッタがかつてあっただろうか?

ZOMBIO 死霊のしたたり

このシリアスな顔が爆笑のもと!

マッド・サイエンティストどうしの火花散る対決! がこの作品のポイントだ。死者蘇生を可能にした薬を開発した若いアブない博士と、その研究を横取りしようとする学会の権威であるアブなーい博士。この2人の血みどろな笑い!? がごーいんなご都合主義とともにくり広げられる。

首をぶった切られたエラいほうの博士は、蘇生する薬を首と胴体に打たれそれぞれ復活し、復讐を開始する。自分の首を鞄に隠し、代わりにへンな頭を乗っけているシーンがナイス。トーキング・ヘッズの「ストップ・メイキング・センス」のポスターに注目! あれを伏線というのだしょ。

ベストロンより発売中。定価15,800円(税込)人間の本能だけ蘇らせるとやたらと凶暴で怖いってのがおかしいゾ。

威厳あるおっさんのクレイジー演技がスゴイ。

おゲレツもここまで極まれば美しい! わきゃないか。トホホ……。

吐きだめの悪魔

ゲロゲロドッピューン! ウヒョヒョ。

スラム街を舞台にした悲しいほど汚い、汚い、汚い映画。下品ですね、臭そうですね、画面から臭気がただよいそうですねー。

これを再生したビデオはもう二度と使えそうにないですね。ゲロゲロとはまさにこれのこと。何があっても彼女と一緒に見てはいけないゾ。とっにかくあんまりにおゲレツなパワーに圧倒される。

まさに吐きだめとはどんなところかを懇切丁寧に教えてくれるハウツービデオでもあります。人間落ちたくないもんだねー。

それにしてもポ○○ンのキャッチボールシーンにはビックラゲーション!(古いゾ)

東芝映像ソフトより発売中。定価14,800円(税別)監督は21歳の新鋭。異様な迫力と悪意に満ちた怪作。ときどき出てくる日本語に注目。

ここまで人間を卑しく描く根性に感服。

おまけ企画 今月のナンちゃんのカルトムービー

バグダッド・カフェの巻

西ドイツの監督がアメリカで撮った作品。ヴェンダースの「パリテキ」もそうだが、外国の監督の視線で見つめたアメリカはすごく新鮮で鮮やかだ。これぞアメリカ映画だ! という傑作がじつは外国の監督の作品が多かったりする。

ほんわかしたムードのこの作品は見ていてとっても幸せな気分に浸らせてくれる。じつはナンちゃんはこういう映画も大好きなのであります。太ったおばはんのラブストーリーをこれほど気持ちよく見せてしまう監督の手腕はただ者ではありましぇん。おまけにジャック・パランスの「ホースメン」以来の名演技! 近年まれにみるグッドな主題歌!

げてものの口直しに。

日本コロムビアより9月21日発売。定価14,317円(税込)

アウトドア

チャーリー江崎の

トイズ・ワンダーランド

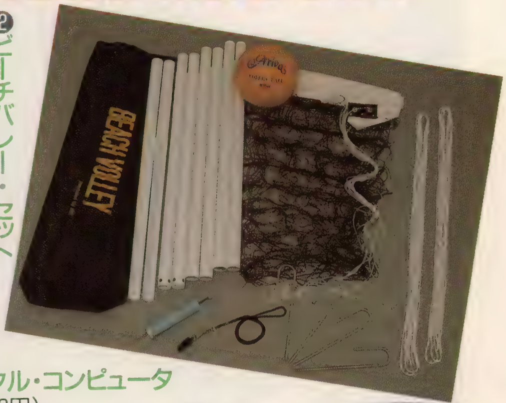
TOY'S WONDER LAND

第5回・夏生活快適グッズ特集の巻

はふ〜〜〜暑い。ついついゴロゴロとだらけがちな夏を楽しく過ごせる、生活提案型グッズをドドーーンと集めた今月の特集。これらのツールに、君自身の楽しもう精神をちょっぴり加えるだけで快適な夏が送れるぞ。

❶シー・バギー（16,000円）
新案ビーチマット。ペダルを足でこぐと、簡易型ボートにもなっちゃうのだ。ユニークデザインも◎

❷ビーチバレー・セット（14,800円）
あの『トップガン』にもちらっと出てたフロムLAの最新スポーツ。8月には全国大会もあるでよ。



❸サイクル・コンピュータ（6,200円）
手持ちの自転車に取りつけ可能。速度、積算距離、走行時間etc.を表示してくれるカシコイ一台。

❹スプラッシュボール（1,500円）
時限装置付きの風船水爆弾!!　4〜5人で囲んでキャッチボール。水びたしになるのはだれか？……とスリル満点。

❺ショービーム（4,800円）
キャンプのときなど、テントをスクリーンにして上映できちゃう、懐中電灯型のスライド器。

❼ペリカンマイティライトシステム（3,800円）
本体サイズは小指大。ところが、ランプはドッキリするほど明るい!!　野外生活必携グッズ。

❽ビデオ型・入浴セット（2,000〜2,500円）
浴剤、手ぬぐい、ハブラシ、クシなどをセットインしたお便利品。

❻エアロビー（1,800円）
フリスビーを超えた新しいスポーツギア。この謎の物体、初心者でも100〜200m飛ばせるのだ。

❾ラジコン『タイフーン』（8,980円）
迫力満点の水陸両用ホバークラフト。急旋回やドリフト走行もオマカセ。サイズも40cm!!

●今月紹介したホビーの中から、商品番号⑥（5名）、⑦（1名）、⑧（5名）、⑪（1名）、⑫（1名）、をプレゼントしちゃうぞ!!　官製はがきに希望の商品名と特集の感想を書いて、編集部「トイズ・ワンダーランド」⑨係まで。発表は発送をもって。

インドア

⑩家庭用流しそうめん器『グルメン島』
(9,800円)

やっぱ夏とくれば流しソーメンよ。くるくる回るカモメや船など、小道具の演出がイイ味出してるよな。

⑪天気予報器「スカイシャワー」
(10,000円)

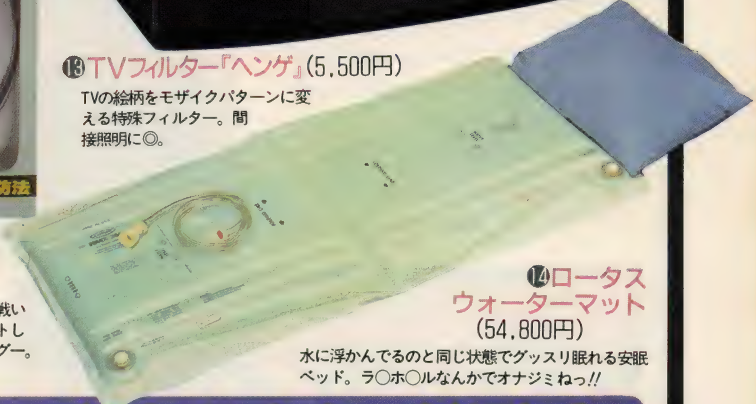
合成音で8時間後の天気を予報するおしゃべり天気予測器。時計内蔵でタイマーとしても使えるよ。

⑫いねむり"イヤ!"ホン
(2,800円)

耳のツボを刺激して、睡魔との戦いに加勢してくれる。カウチポテトしたいとき、受験勉強なんかにもグー。

⑬TVフィルター『ヘンゲ』(5,500円)

TVの絵柄をモザイクパターンに変える特殊フィルター。間接照明に◎。



⑭ロータスウォーターマット
(54,800円)

水に浮かんでるのと同じ状態でグッスリ眠れる安眠ベッド。ラ○ホ○ルなんかでオナジミねっ!!

肉迫レポート '89東京おもちゃ博覧会に行ってきたのダ!!

6月18日、晴海見本市会場で行われた『'89東京おもちゃ博』に行ってきたぞ。毎年、各社主力の新製品発表に合わせて、参考出品として開発中のプロトタイプホビーが展示されるなど、見どころ満載のこの『おもちゃ博』。今年は参加ブースなんと108メーカー、5ホールをフルに使っての大規模なものとなり、一般参加のこの日曜日は遊園地めぐり気分の親子連れで大盛況!! それではこの不肖チャリ坊が、当日の目玉商品のいくつかをレポートしよう。

NECは、PCエンジンの新作ソフト発表に加え、噂のコア構想用のオプションキットを参考商品として出品。プリンター、ワープロ(キーボード)など、グラフィック・ツールものが充実! エポック社の野球盤シリーズも、昨年話題になったビッグエッグ・タイプのカスタム版が大きくモデルチェンジして登場していた(これも参考商品)。このほか、当日子どもたちの人気が集中していたセガのアンパンマン・シリーズ、タカラのフラワーロックに続く音に反応するホビーとして、まるでディズニー・アニメを思わせる昆虫のオーケストラ・セット「メルヘンの詩」(壮観!!)、オードリー君を思わせるフラワーロック狂暴バージョンも登場! また、高橋由美子、秋本康etc.のタレントプロデュースブースには、あのMr.マリックのブースもあったぞ!!

◀バンダイブースで見かけたちゅうかないぱねま。テレビで見るよりフケてるぞ。(違うだろ!)

▶やのまんブース。なんきん画伯のコーナーは、自筆のウォールアートが施されていた。(オオ、Kへリングか!?)

▶ポプコム名物、今月のコンパニオ〜〜ン♡ トミーブースで「ハイ! チーズ」。

●問い合わせ先:①ハウスハンス☎0798-72-5429 ②⑥AGインダストリー☎06-304-8273 ③津山金属☎06-719-2631 ④ツクダオリジナル☎03-871-3181 ⑤現代屋☎470-7444 ⑦ダイヤモンド☎03-831-0469 ⑧ツバキ☎0729-49-5461 ⑨太陽工業☎03-691-7411 ⑩宇部貿易☎03-593-1523 ⑪積水化学テクノグッズ課☎06-365-4523 ⑫丸井プロダクツ☎0725-41-7219 ⑬エム・ジースリー☎03-404-4711 ⑭ジェーピーアール☎03-440-8528

パソコンだけがゲームじゃない

THE・GAME・MUSEUM

特集 人間 LIARS

孤独な影が似合う都会。そんな中で、人々は、いったいどういうつきあいをしているのだろう。人間関係が希薄な今、あえてそのテーマに挑む異色の今月。うーん、マジメだ!?

どうせこの世は舌先三寸

久しぶりに特集タイトルをつけてしまった。「人間関係を考える」。なんか大げさな気もするね（ボクもそう思う）。まあ、カードやボードゲームなど、人間を相手にするゲームは、どれも人間関係がモノをいう場合が多いのだけれど、今回の2つは、とくにそんなことを考えさせてくれる（と思う）。

さて、最初に紹介するのが、「ライアーズ・ダイス」。あえて日本語に訳せば、「うそつきダイス」とでもいうんだろうか。このゲームは、はっきりいって、舌先三寸で勝負が決まる！　もちろん、推理とかカン、駆け引きなども必要なんだけれど、いちばん重要なポイントは、いかにして他人を欺くか、ということ。こういうと、人間関係がアヤシクなって、考えさせられる気がするでしょ？　それだけに、コワクて、しかもおもしろいゲームなのだ。

さっそく、ルールをみてみよう。まず、各プレイヤーに5個のダイスを渡す。ダイスは専用のもので、1の目のところに★がかかれている。その他は、フツーのダイスだ。このダイスを、他人にわからないように、付属のカップを使って振る。あっ、そこのキミ！「丁・半！」なんてやらないように。勘違いしないの！　振り終わったら、最初のプレイヤーがビッダーとなって、どのダイスの目がいくつあるかを推理する。このことを「ビッド」といって、カンタンにいえば、★～6までの好きな目を選んで、それが全部でいくつあるかを推理するのだ。もちろん、他のプレイヤーのダイスの目なんてわからないから、自分のダイスをもとに、少なくてもあといくつこの目がある、と判断してビッドするのがセオリー。赤色のビッドダイスを、ボードに置いて、ビッドの内容を表す（写真参照）。

その次のプレイヤーは、チャレンジャーとなって、ビッダーに対し、文字どおり、挑戦するわけだ。その方法は、大きく分けて、次の2通り。

1．ビッダーとなって、新たにビッドする。チャレンジャーは、当然その次のプレイヤーに移る。このとき、ビッドできるのは、さらに3通り。

a）ビッドされたダイスの目以上の目をビッドする。

b）好きな目を選んで、数の大きい欄でビッドする。この場合は、わかると思うけれど、続けるとどんどん

ゲームボード。ビッドダイスを置いてビッドしたり、失ったダイスを置いておく。

左の黄色のがプレイヤーダイス。1プレイヤーにつき5個。右がビッドするビッドダイス。

ゲームは、まず各プレイヤーがダイス（最初は5個）を振る。そして、ビッダーになったプレイヤーが、自分のダイスと他のプレイヤーのダイスを推理しつつ、ビッドを行うのだ。

ビッドは、全員のダイスのうち、ある目がいくつあるかを推理。ゲームボード上にビッドダイスを置く。写真では、2の目と2つあるとした（ちょっと弱気）。

関係を考える!

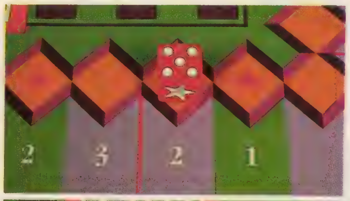
コーナー、始まって以来の問題作。深刻なテーマを、あくまでまじめ(?)に追求する!

DICE

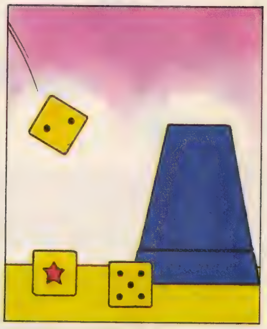
10%のヒラメキと90%のウソ八百。天下御免のウソつきゲーム。

ライアーズ・ダイス

ビッダーの次のプレイヤー（チャレンジャー）は、さらにビッドを続けるか、あるいはそのビッドが「うそ!」と宣言するかをしなければならない。「2は1個あるし、5も2つあるか。うーん、どうしよう」。

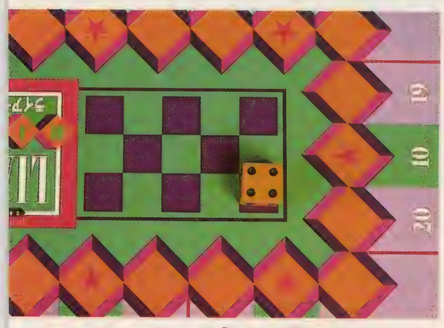


ビッドを続ける、その2。数の大きい欄にダイスを移動。好きな目でビッドする。そのほか、★の欄に移動させてビッドする方法も選べる。



ビッドを続ける、その1。ビッドされた同じ欄（つまりダイスの数）で、ダイスの目を上げる。

ビッダーは、ビッドするとき、自分のダイスを振り直すこともできる。ビッドしてから、手持ちのダイスを1個以上公表し、残りのダイスを振り直せるわけだ。「2が4つ。さらに2を公表して、振り直すよ」。



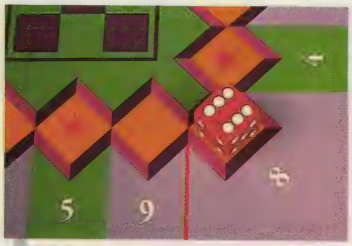
チャレンジャーが「うそ」宣言をしたら、そのターンは終了。全員のダイスを公表する。その結果によって、ビッダーやチャレンジャーのダイスがいくつか失われる。

ダイスの数が増えていくのだ。こんなにあるわけない! と思うところまでビッドしていくこのスリル。

c）左回りの方向で、★の欄でビッドする。★の目はふだんはオールマイティ。どの目の代わりにもなる。このときは、★の目だけが対象。

ビッドしたあと、1個以上のダイスを公表してダイスを振り直すこともできる。ある目に絞られたとき、これを使うと、確率や信憑性を高められるのだ。

2.「うそ」の宣言をする。ビッダーのいうことがマチガイだ、ということ。全プレイヤーのダイスを調べ、コトの真相を確かめる。ビッドされた数字よりダイスが多ければチャレンジャーから、逆ならビッダーから、実際のダイスとビッドしたダイスの差だけ、ダイスを没収する。ピッタリなら、ビッダー以外のプレイヤーから1個ずつ没収。



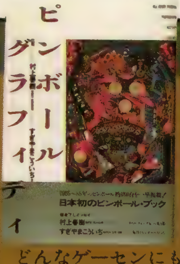
6が8個あるとビッド。「それ以上はビッドしにくいし……。困ったな」とチャレンジャー。こういうときは、その左にある★のところでビッドしてみるのも1つの手。

これを、何回かくり返し、最後までダイスの残っていたプレイヤーが勝ちとなるのが、このゲーム。推理といえばカッコイイけれど、つまりは自分のビッドしたウソ八百（だいたいがそう だ）を、ホントらしくみせるのかがキーポイント。ありもしないダイスの目を、さもあるようにしてビッドしたり、あるいは、振り直しでかく乱してみたり。これで勝ったら、キミはもう「ウソつきの王様」だ。

おなじみ「ニコリ」誌上でも紹介。アブナイ人たちには、こんなゲームが似合うのだ!?

MILTON BRADELY'S／ツクダオリジナル 1,980円（税別）

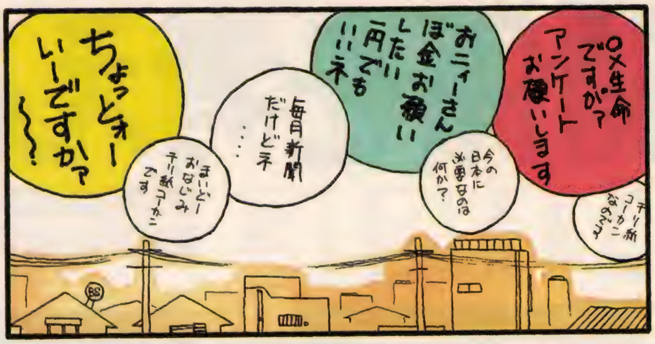
ピンボール・ワンダーランドへようこそ!



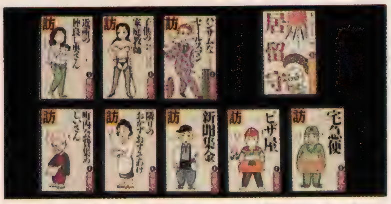
どんなゲーセンにも、隅のほうに必ず1台は置いてあるピンボール・マシン。自己主張の強いビデオゲームにまじって、わりと地味めにお客を待っている。そのくせ、だれかがプレイを始めると、みょうに気になってしかたなかったりする、ちょっと不思議なゲーム・マシンだ。

現在発売中の『ピンボール・グラフィティ』は、そんなピンボールの魅力が、ギッシリつまった1冊。Mr.ピンボールこと村上春樹、すぎやまこういちのエッセイなど、もりだくさん。マニアでなくても、欲しくなる本だ。日本ソフトバンク発行／3,700円(税込)

町内会ゲーム



押し売り、地上げ屋、新興宗教。平和な家庭を襲う黒い影。人間関係を鋭くえぐる異色ゲーム！



訪問カード。他のプレイヤーのドアを開けることができる。上の3つは、ドアを開けて、家の中まで入ることができるのだ。返しワザは「居留守カード」。

ここに幸あり 一家団らん

災難カード。ドアの開いてるプレイヤーの家の中に入れてジャマする。取り除くには、対応する「愛の幸福カード」か「愛の幸福カード」3枚、「お助けカード」が必要。返しワザは「何でですか？カード」。

災難カードを取り除く「愛の幸福カード」。それぞれ「災難カード」に対応する。

次に紹介するのが、カードゲームの「怒濤のつきあい・町内会ゲーム」。タイトルからして、人間関係に深くかかわっていそうだね。そう、これは一家団らんを守る家族と、それを阻もうとする人たちのさまざまなつきあい。それをテーマにした「人間関係シミュレーションカードゲーム」なのだ（この表現は、かなりオーバーです）。

元「ビックリハウス」の編集長、高橋章子女史とヨネザワという、おなじみのコンビが贈るこのゲーム。このコンビは、いつもいつも、「アイデアだけはいいんだけど……」というのがパターン。でも、今回は、オリジナルのルールでガンバッている。

ゲームの目的は、平和そうに見えるある核家族。この家族を、お父さん、子ども、お母さんの順に外出させる。全員が外出したら、今度は逆に帰宅させ、早く一家団らんを取り戻すというもの。各プレイヤーには、それぞれお父さん、子ども、お母さんのコマと、家のドアが渡される。これを使って、外出させたり帰宅させるわけだ。外出や帰宅のときは、ドアを開ける。開けたドアは、そのままにして、次のターンでまた閉める。といったことをくり返していくわけだ。

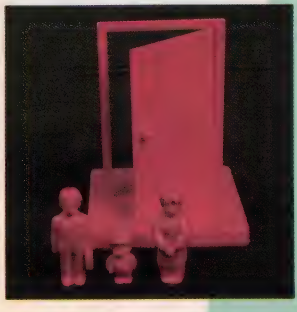
とはいえ、これじゃあカードが出てこないから、カードゲームにはならないね。もちろん、カードはちゃんとある。役割は、当然他人のジャマ。一家団らんを阻止すべく、いろんな人たちが登場するのだ。たとえば、ドアが開いていればアヤシゲな訪問販売をはじめとするカードが押しかけるし、ドアが開いてなければ、ドアを開けさせるカードがひかえる。ジャマされたプレ

災難カードの返しワザ「何でですか？カード」と、災難を一掃できる「お助けカード」。

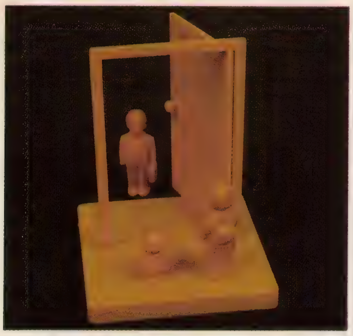
迷惑カード。ドアを開けたまま1回休みにする「つまはじき」、家族を1人ら致する「誘拐」など。

他のプレイヤーのドアの前に電信柱を立てる電信柱。生ゴミの集積所になってしまう。返しは「電信柱返し」。

手もとにきたら家の中に置いて、早めに捨てにいきたい生ゴミ。そして、全部集めて捨ててくれる「清掃車カード」、電信柱もあります



ドアと家族。家族はお父さん、お母さん、子どもの3人。核家族ですね。



お父さんが出かける。「いってらっしゃい」。帰ってくるまで、家庭に平和は戻ってるだろうか⁉

天罰！　「何でですか？」で天罰返し！

近所の仲よし奥さんが訪ねてきた。すぐにドアを開けて中に入れなきゃならない。次のターン以降で追い払える。

ドアが開いていたので災難カードを投げ込まれた。「あなたの幸せ、祈らせてください」と新興宗教。対応する幸福カード「不幸の手紙」(ノ)で取り除かなければ……。

電信柱を置かれてしまった。他のプレイヤーの生ゴミが集まり、それをすべて家の中に入れなければならない。匂いそうですね。

イヤーは、そのカードを家から追い出さない限り、真の家族の平和は訪れないのだ！

こういった邪魔カードの種類が多いのも特徴。いつもと同じく、冗談ノリだ。ドアを開ける「訪問カード」は、「新聞集金」「町内会費集めじいさん」など8種類。なかには、「近所の仲良し奥さん」などのように、ドアを開けたうえに、家の中にまで入ってくるのもある。また、ドアが開いていると入ってくる「災難カード」は、新興宗教「あなたの幸せ、祈らせてください」、地上げ屋「ダンプカー」、隣の奥さんの「醤油貸して」、訪問販売「英会話教材売り」など、これも8種類。これらをクリアする「不幸の手紙」「大工」「我が家はソースしかない」「陽気なアメリカ人」などの、それぞれに対応する「愛の幸福カード」。そして、返しワザの「居留守」「何でですか？」「お助け」といったカードや、はたまた「電信柱」に「生ゴミ」。そうそう「誘拐」なんていうカードもある。こういったカードを出しつつ、そのたびにドアを開け閉めするのは、けっこう忙しかったりするのだ。

カードが家の中にあったり、人間が誘拐されたままだと、最後のお父さんは、帰ってくることができない。カードをクリアして、お父さんを迎え入れ、平和な一家団らんを迎えるのは、はたしていつのときか⁉

カードのデザインは、今回は原律子。見ているだけでも楽しい。こういったゲームは、あくまで冗談で、なおかつその気になってプレイするのがいいね。ハマればノリます。でも、マジに受けとめないように。実際の近所づきあいって、こんなものじゃない。もっと過激で複雑です⁉

ヨネザワ・パーティルーム21
1,600円（税別）

お知らせコーナースペシャル

ミュージアムだからきっと館長に違いない担当者よりひと言

早いもので、連載開始より2年と2か月が過ぎました。ほんのちょっとしたキッカケから始めて26回。いい出した者の責任で担当してきたのですが、よく続いたものと、自分でも感心してたりします。これも読者のみなさん支持と、協力してくれたスタッフのたまもの。ということで、内輪ながら感謝の気持ちを表しておきましょう。

まず、いきあたりばったりの撮影に、文句をいいながらもつきあってくれるカメラマンの佐々塚氏、それをデザインしてくれたレイアウターの前嶋、坂本の両氏、イラストレーターの南辰真君。貴重な時間をさいてテストプレイにつきあってくれた編集部ならびにライターのみなさん。

そして、連載2回目に登場以来、遊び相手になってくれたニコリ編集部のみなさんと、次から次へとゲームのネタを提供してくれて、この連載の陰の原動力になってくれた奥野かるた店には、感謝してもしきれないほどです。ホントにありがとうございました。

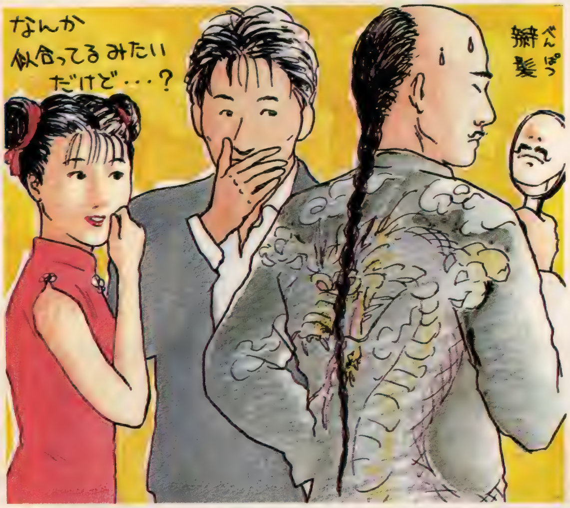
＊　＊　＊

というと、今月で終わりそうですが、どっこい、来月も続いたりするのだ。まあ、ちょっとは変わるかもしれないけどね。どうなるかは、来月のお楽しみ（←といいつつ、何も考えてないのは、いつもと同じ）。ではでは。

このコーナーのゲームの問い合わせ、注文などは、おなじみ「奥野かるた店」まで。地方の人には、通信販売もあります。よろしくね。
〒101　東京都千代田区神田神保町2-26
奥野かるた店
☎03-264-8031

▶こんぱち&ブルックリン+く〜みんの◀

映画にもいろいろある MOVIES



ジャッキー・チェンの映画を見ていると、映画を見ることのできる幸福をしみじみ感じる。生きる楽しさ、というと大げさだけど、ちょっと人間が信じられるような気がする。かなり優しい気分になれる。

MIRACLE

奇蹟 ミラクル

ジャッキー・チェン監督
東宝東和配給
8月12日公開

笑いと涙。かっ飛びアクション巨編だ！

世界に誇る香港のゴールデン・ハーベスト社設立20周年記念超大作。監督・脚本・主演は、ご存じジャッキー・チェン。舞台は1930年代の香港。不況と混沌とひとかけらの夢が輝く暗黒街に、ひとりの青年(ジャッキー)が迷い込む。ひょんなことから巨大組織のボスに祭り上げられた青年は、愛と冒険の“奇蹟(ミラクル)”を成し遂げようとするが……。

左のオジサンは香港のベテラン俳優、ウー・マ。

ブルックリン（以下ⓑ）先月の「インディ・ジョーンズ」に続いて、今月も燃える映画がまたまた登場だぜい！
くーみん（以下ⓚ）……（無言）。何もいうことないわ。うっとり……。エンタテインメント性120%の超オモシロ映画なのよ。お願い、見て♡
こんぱち（以下ⓒ）ど、どうしたの？その目は違う世界に行っちゃってるね。
ⓚ（突然正気にもどる）そうよっ！私は香港へ行くわ。イルミネーションと恋と冒険とロマンの都。そして映画の街。あ〜、HONG－KONGが私を呼んでいるわ。（立ち上がって歩き出そうとする）
ⓑ　おいおい、待ってくれ。仕事だよ仕事。気持ちはわかるけど。
ⓒ　というわけで「奇蹟」だけど、ジャッキー監督・主演作品としては6本目。とくに演出には磨きがかけられ、ストーリーテラーとしても世界一流のクラスだね。
ⓑ　うん。もちろん相変わらず決死的アクションは健在だが、今回は“奇蹟(ミラクル)”というメッセージが見る者の胸に迫る。
ⓚ　最後は涙モノ。愛と優しさの映画。全編ユーモアにあふれて、けっしてイヤミなヒューマニズム映画になってはいないの。それもジャッキーのキャラ

「孔雀王」でおなじみ、アイドル的存在のグロリア・イップ。

右の女性は、香港のBIGな歌姫アニタ・ムイさん。素敵ね。

右は「五福星」「大福星」で人気のリチャード・ウン。

冒頭に炸裂するアクション・シーンだ。身のこなしシャープなジャッキー！

コミカルに演じながら、じつはスゴイことをしてしまうジャッキーに拍手！

クターがさわやかだからだわ。

㋐ そう。突然ボスに祭り上げられて、オロオロしてると、思わずガンバレって声援を送りたくなってしまう。

㋙ それから、これは彼の演出の腕だけど、小道具の使い方がうまいね。

㋐ うん。〝幸福の赤いバラ〟なんか、小道具だけどストーリーの核にもなっているし、アクション場面でも、ラスト近くの縄の工場での死闘や人力車を使ったコミカルな戦いのシーンなんか抜群に映画的だ。

㋗ やっぱり映画は身体よ。シュワちゃんだってそうだし。それから視覚的なセンスね。ジャッキーは、2つそろった天才よ。彼の映画を同時代に見られる幸福を今、強く感じるわ♡

ジャッキーは闘うヒーロー

1954年4月7日、香港生まれ。7歳のとき、中国戯劇学院に入学。血のにじむような修業ののち（ユン・ピョウは学院の後輩だ）、1962年映画デビュー。何年かの下積み時代を経て、『スネーキーモンキー・蛇拳』などのコミカル・カンフー映画に出演、香港の大スターとなる。『プロジェクトA』は、その演出の才能もみごとに花開いた超大作で、以降世界を魅了し続ける世紀のエンタテイナーだ。

WITH LOVE

FROM JACKIE CHAN

PARTIR REVENIR

遠い日の家族

クロード・ルルーシュ監督
シネマトリックス配給　9月8日公開

戦争に翻弄される2つの家族を描く

♪シャバダバダーシャバダバダ〜、フランシス・レイ作曲による甘美な調べに彩られた、大人の愛の映画『男と女』を若干28歳で監督し、世界的に大ヒットを飛ばしたクロード・ルルーシュ。若いころは、アイドル歌手のプロモーションフィルム（今でいうとMTVね）の巨匠といわれていたそのシャープな映像感覚を、みごとラブ・ストーリーに生かし、以後『白い恋人たち』（冬季オリンピックの記録映画）『パリのめぐり逢い』『愛と哀しみのボレロ』『夢追い』などなど、フランス映画らしい、人生の機微と愛を描き続ける、そう、女性に圧倒的にモテるハンサムな映画監督なのであります。

ボクの大好きな監督なのだけど、最近は未公開が多く悲しい思いをしていたら、ようやく2年ぶりに彼の作品が今回、見られることになったのだ。やったね。

テーマはずばり、〝リーインカーネーション〟つまり生まれ変わり。第二次世界大戦の犠牲となった兄が、天才ピアニストとして現代に生まれ変わったと信じる妹。奇跡的に強制収容所から生還した妹は戦後、作家として生き、今その過去を回想し、映像はときをさかのぼる。きびしい時代に生きた2つの家族の肖像……、そして愛。全編ラフマニノフのピアノ協奏曲が流れ、魅了される。

軍靴の響きが、2つの家族を引き裂く。

右はヒロインを演じるエヴリーヌ・ブイックス。

優しくおだやかで、そして才能豊かだった兄……。

ユダヤ人の一家が生き抜いたきびしい時代……。

NEW YORK STORIES

ニューヨーク・ストーリー

マーチン・スコセッシ，フランシス・コッポラ，ウディ・アレン監督
ワーナーブラザーズ配給　9月上旬公開

3大監督が描く、それぞれのニューヨーク物語

第1話
ライフ・レッスン

女と男、愛という名のもとには、お互いのエゴの充足が隠されている。愛なんて、見せかけの愛なんていらないわ、とロザンナ・アークエットはいう。

キミなしにボクの人生は考えられない。

第１話はM・スコセッシ監督。才能豊かな画家で成功者でもあるニック・ノルティ（『48時間』などの肉体派）が、若い画家志望の娘（キュートでセクシーなロザンナ・アークェット）に翻弄され、愛の一方通行に悩みに悩み、そのイライラをキャンバスにぶつけ、みごとな芸術作品を描き上げていくといった、かなりシニカルな話。NYの芸術家の生態といえども愛の形は万国共通。

第2話
ゾイのいない人生

ゾイを演じるヘザー・マコブ。キミの瞳は美しい。

母役のタリア・シャイヤ。コッポラ監督の実の妹。

第２話は、コッポラ監督。NYという街のファンタジックな側面をとらえて、とても不思議なおとぎ話になっている。ゾイは12歳の少女で、父は有名なフルート奏者。父母はいつも海外で、孤独なホテル住まい(でも超高級ホテル！)。NYにやってきたアラブの王妃のなくなったイヤリングをめぐって、ゾイのスリリングですてきな冒険が始まる……。シャネルの衣装がじつに美しい。

第3話
エディプス・コンプレックス

母と恋人（ミア・ファロー）とのツライ食事。

ま、まさかお母さん。あなたはどーしてそんなところにいるの？

第３話は、ウディ・アレン監督・主演。ニューヨーカーの代名詞とも呼ぶべきアレンが、お得意のコンプレックス物でNYを描く。主人公シェルドンは離婚歴のある中年。しかしマザコンでママに頭が上がらず精神科医に通ってる。ある日奇術ショーを見にいったママがなんと奇術で失踪、そして巨大な入道雲のようなフォルムでNYの上空に出現し……。シュールで笑撃的ね。

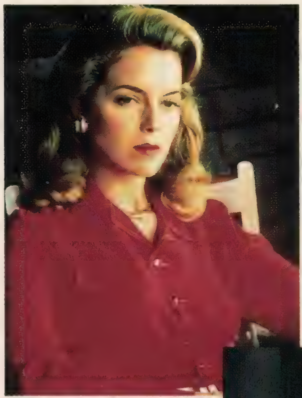
WHITE MISCHIEF

白い炎の女

マイケル・ラドフォード監督　ヘラルドエース　日本ヘラルド配給
8月5日公開

魔性の女が引き起こす背徳のミステリー

キ、キレイ！　アール・デコ調の衣装に、アフリカの夕陽、海、平原。古きよき英国の面影いっぱいの白い豪邸。でも、そこでくり広げられるのは、悲しく恐ろしい話だったの。連夜の空襲、食料不足、と、本国イギリスではもうたいへん。一方、ケニア、ハッピー・バレーでは、日ごと夜ごとの乱痴気騒ぎっ。麻薬に同性愛、男装女装。もう、デカダンの匂い、プンプンョ。自分の美貌（ホント、美人！　グレタ・スカッキ）を武器に、金持ち＋(プラス)爵位持ちのおじさんと結婚しているダイアナ。若くて、オールド・シックなルックスの伯爵と出会い、もち、恋におちちゃう。夫は、「お互いの恋愛は自由だ」なんて、２人を黙認（哀れなおじさん)。そんなとき、車の中に伯爵の死体が……。これ、実話なのョ。自分の夢の実現を求めて、したたかに生きる女性、あなたは肯定？　否定？　でも、魅力的ネ。



〈ケニアの白い女王〉、ダイアナ。

色男っ、エロル伯爵。ジャポニスム趣味のガウン、キテルでしょ？

彼女の白い服に血が！

PET SEMATARY
ペットセメタリー

メアリー・ランバート監督
UIP配給　8月19日公開

動物墓地に隠された恐怖の秘密とは…

原作・脚色のスティーブン・キングも神父役で登場。

愛児の死体を抱いて、ペット・セメタリーへ。悲しみと恐怖が交錯する。

最近のホラー映画は、ギャグノリばかりで、ちっとも怖くない、ツマンナイ……。と、お嘆きのホラーファンにおすすめなのが、この、キング・オブ・ホラーことスティーブン・キング原作の『ペット・セメタリー』。久々に、背スジにゾクッとくる本格的な恐怖映画だ。

クリード家の新居の前にある、ペット専用墓地。その奥には、かつてインディアンの墓地だった場所があり、そこに死者を葬ると、再び甦ると語り伝えられていた。交通事故で、幼い愛児ゲイジを失ったクリードは、息子の死体を抱きペット墓地に向かう。復活を信じて……。しかしそれは、新たな悲劇の始まりだった……。

愛、それとも狂気。恐怖のホラーキッス。ウェッ！

RAINBOW
レインボウ

ケン・ラッセル監督　ベストロン配給
9月2日公開

性と魂の解放を求めて生きる少女

部屋の中のベッドには、彼氏。いいナ。

そばかすの似合う少女時代。ロマンチックな夢を抱いてた、幸せなときネ。

この2人、微妙な関係。師弟、友だち、そして、うふ。

頭がトリップ！　傍若無人なケン・ラッセルか、と思ったら、今回は落ち着いた趣き。モラル厳守のビクトリア朝、英国。のちに華開く世紀末芸術が芽吹いた時代でもあったのよネ。そんな雰囲気の中で、自由奔放な生き方を選んだ少女、アーシュラ。虹をねだってた女の子（じ～ん）。教会でのファーストキス（う、背徳）、女教師との同性愛（キャッ）、職業婦人として社会へ。周りの人々と衝突、矛盾。けなげに生きてゆくの。がんばれ、アーシュラ！

シネランド・ピープル

じゃ～ん。はじめましてのコーナーです。映画に関わるオモシロい人たちに体当り。第一回目は、ルーカスだョ！

Vol.1 く～みんとルーカス、デートの巻

上が、もち、ルーカス♡左が、ルーカス・フィルム・エンタテイメントの副社長

ジョ、ジョージ・ルーカス記者会見！よいしょと行ってきました！　心の底に巣食う"ミーハー虫"は大騒ぎ。

インタビュー嫌いで有名なルーカス。ちょっと不安。カメラのフラッシュをいっせいに浴びて、シャイに目を細めるお顔、まさしく彼！　なんといっても尋ねたいのは、話題の『インディ・ジョーンズ　最後の聖戦』のこと。「父と息子のテーマは、僕の中で以前から興味があった。この作品は、人物たちのキャラクターをぜひ見てほしい」。なるほど。ここから、あの楽しいジョーンズ親子が生まれたのネ。毎回、大ヒット映画を作り出す、ルーカス、スピルバーグ・コンビ。けんかなんかしないのかしら？　と、細かいことまで聞きたがるのが、ファンの心理というもの。「君の映画だから、君の思うようにやれよって、いつも譲り合ってるサ」。ふむ、息がピッタリ合ってるってことネ。『最後の聖戦』のSFXでは、生き残りの騎士が数百年間生きていたことをリアルに見せるのに苦労した。メイクアップだけじゃなく、CGも駆使、とのこと。最後にうれしいニュース。またまたロン・ハワードと組む構想があるらしい（『ウィロー』はこの2人によるもの）。楽しみにしましょ。

キミは覚えているか!!

あのポプコムバンドがレコーディング完了!!

キミは覚えてっかナ、1989年２月号の電子楽器特集。そ、あの幻のポプコムバンドのことサ。あんとき仕上げたテープは今も手もとにある。けっして忘れてたワケじゃねーけど、あれから何度もテープ聞いて……うーむ何かがたんねーんだよな。コーヒーにクリープ（ちとネタが古いが）とすっと、クリープがイマイチなワケ。で今回、編集部で検討を重ねた結果再度レコーディングを行うことになったのだ。

曲は前回レコーディングしたものをそのまま使い、新たに歌詞を今回初参加、超若手作詞家のく～みんに依頼した（彼女も一緒に歌ってるぜ。ヒマだったら下の写真で探してみんしゃい）。場所は前回と同じ千駄ヶ谷の音のメルヘン屋、時刻も同じウイークデーの夕暮れだ。どんよりとしたツユ空の下、かつて散っていったメンバーたちがまた１人また１人と集まってくる。

ポンセがいる。元サックスプレーヤーの編集部Ｓが来る。前回裸のキーボードかかえて参加したブルックリンもボーカリストとして参加。今回新たに参加したのはく～みんの他、ミスターコンパチ、ラ・バンバ荒木、そして元ウルトラ警備隊のＭ隊員の合計４名。知る人しか知らない幻のボーカリストたちなのだ（ちなみに六本木あたりのカラオケバーに行けば彼らのライブが聞けるかもしれない）。メンツはそろった。レッツ・ミュージックだぜいっ！（ハガキをくれたみなサン、ありがとう。やっと完成バージョンが送れるでー。）

コレが、歌詞だぜっ!!

「We are the POPCOM」

1. とろける昼下がり
   ふるえる僕らの胸
   ふくらむ夢を、
   たばこのけむりに
   ふんわか飛ばしたら
   あららお空にとけていったよ、
   昼はファミスタ　夜は仕事で
   酔ってくだまきゃ　Yes！　終電車
   お月様だけ見つめてる
   We are the POPCOM, Yeah!
2. 悩むハンサムガイ
   お月様うっとり
   刻む時計はミッドナイト、
   片手にえんぴつ
   キーをバシバシと
   うるむ瞳はチャーミングだね、
   バナナ踏んだらするりんこすべるョ
   すべりゃ痛いョ　アスファルトの道
   だけど僕らは泣かないサ
   We are the POPCOM, Yeah!
3. 冷たい朝もや
   ほおにひやりんこ
   待ちに待ってた発売日、
   どきどき揺れる胸
   すりたてのインクの匂い
   僕らはただただ泣いていた、
   あの子供達の　幾千万の夢を
   僕ら祈るョ　朝のお月様に
   だけどあのコは雲の中
   We are the POPCOM, Yeah!

（作詞／く～みん）

ザ・ポプコムバンド、第２回レコーディング風景。総勢（総出演？）13人の大バンドだった！

おばけ屋敷の謎を解明せよ!!

おばけ屋敷、そこはまるでダンジョンのようだ。暗い迷路の中で行く手を阻むモンスターやトラップの数々。その実態を探るため、取材班は現場に急行した！

おばけ屋敷の製作会社に突撃だ！

遊園地なんかにあるおばけ屋敷に、キミも一度は入ったことがあると思う。「女の子を連れていけば、怖がってしがみついてくるかも……。ウッシッシ」なんて考えてたワリには、実際に行ってみるとキミのほうが「きゃあ〜」と絶叫してしまった……、なんて経験はないかい？　オレにはあるぞ。

それはさておき、つい入ってしまいたくなる、あのおもしろさの秘密は何なんだろうってことで、栃木県にあるおばけ屋敷製作会社に取材に行ってきた。

丸山工芸社は、大正13年からおばけ屋敷を製作している老舗(しにせ)だ。社長の柳さんはとてもやさしい人なのだが、仕事場の庭先には、ミイラ男や古ぼけた人形が立っていてすごく不気味。会社全体がおばけ屋敷って感じだ。

大入道だ〜っ！　暗闇からこんなの出てきたらコワイよな。北島三郎みたいな顔してて。

丸山工芸社社長の柳さん。仕事場には、おばけの首がゴロゴロしている。

おばけ屋敷作りのコツは？

「最近、おばけ屋敷もハイテク化されつつあります。人形や照明をコンピュータ制御で動かしたり、音響にはシンセサイザーを使っているところもあるのです」と、柳さんは話してくれた。

これからのおばけ屋敷は、人形の代わりにホログラフィー（立体映像）を使ったりした、〝ハイテク屋敷〟になるだろう、ということだ。

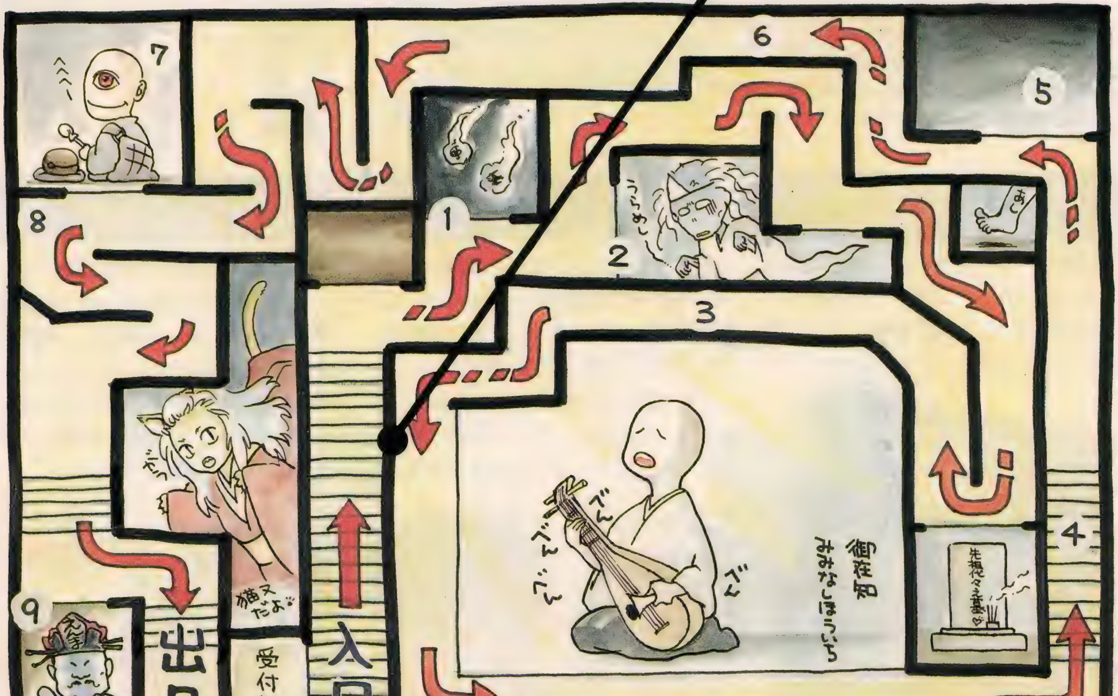
「でも、おばけ屋敷作りのポイントは、とにかく暗くすること。暗いところなら、たとえおばけは現れなくても、急に足もとがスポンジのように沈んだりするだけで怖いものですよ。イヒヒ……」と、柳さんは楽しそうに笑った。人を怖がらせるのが本当に好きなのだろう。

いよいよおばけ屋敷に潜入するぞ!!

おばけ屋敷といえばダンジョン。ダンジョンといえばRPGである。戦士みたいな扮装で取材をするために、わざわざ衣装を借りていったのだ。輝く白銀の鎧、ズシリと重い剣と盾。モンスターどもよ、かかってこい！　今、サバッシュ（戦い）の旅が始まる!?

スタート！

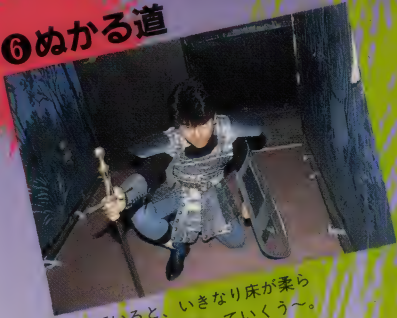
「さあ、いくぜっ！」と気合いを入れたわりには、いきなり腰を抜かしてしまった。



❶ろくろ首

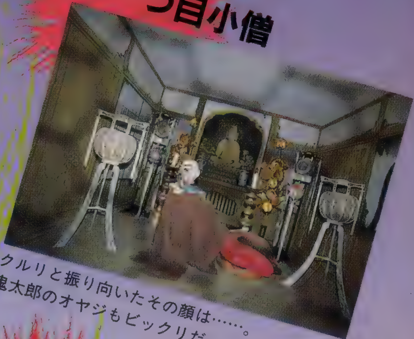
コイツはもう、おばけ屋敷の定番キャラクターってカンジだ。

❻ぬかる道



歩いていると、いきなり床が柔らかくなる。HPが減っていくう〜。

❼一つ目小僧



クルリと振り向いたその顔は……。鬼太郎のオヤジもビックリだ。

❷棺桶

「ギギ〜ッ！」とふたをきしませながら、目を光らせて起き上がる死体。

気分はRPGの戦士だぜ！

取材は、神奈川県川崎市にある小田急向ケ丘遊園地のおばけ屋敷で行った。ここは、丸山工芸社の柳社長が設計、施工をしたところなのだ。

いざ、おばけ屋敷へ……。勢いよく飛び込んだが、中はかなり暗い（あたりまえか）。最初の元気はどこへやら、いつおばけが現れるかとビクビクしながら進む。鼓動が速くなってくる。

おっと、ぬかるみに足を取られたっ！ だいぶダメージを受けてしまった。

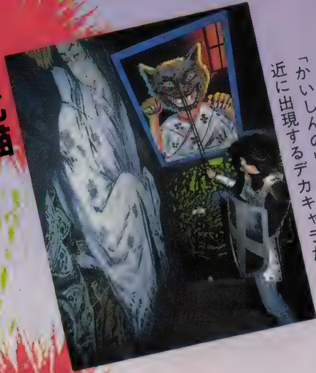
おや、お坊さんがいる。ヒットポイント回復の呪文をかけてもらおう。
「もしもしお坊さん……」

出た〜っ！ 一つ目小僧だ！ なめてかかったのは失敗だ。けっこう怖いよ。

モンスターを退治するどころか、出口にたどり着いたときにはグッタリ。でも、最後ぐらいカッコよく決めたいと思い、「戦士とお姫様」の写真を係員の女の子に（ムリヤリ？）頼んで撮らせてもらった。デヘヘ。

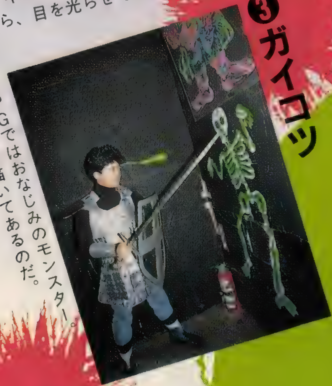
怖かったけど、おもしろかった今回の取材。「怖いもの見たさ」の欲求を満たすことができるのが、おばけ屋敷の魅力なんだろうな。

❽化猫



「かいしんのいちげき！」ゴールま近に出現するデカキャラだ。

❸ガイコツ



RPGではおなじみのモンスター。蛍光塗料で描いてあるのだ。

❾大魔人

出たーっ！　こいつが大ボス。強い風とともに現れるのだ。

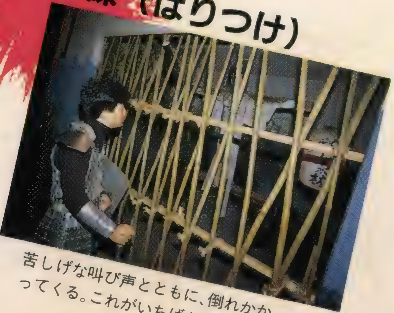
❹ゆれる廊下

「オッ、地震か？」床がゆれるのだ。トラップの一種だネ。

ゴール！

「デヘヘ、デヘデヘ」（意味不明）高沢恵子ちゃん、協力ありがと。

❺磔（はりつけ）



苦しげな叫び声とともに、倒れかかってくる。これがいちばん怖かった。

てなわけで、今回のまとめ

楽しんでいただけましたか？ ビデオでいつでもホラー映画を見ることができる時代ですが、夏は、やっぱりおばけ屋敷だなって感じですよね。

これからも、編集長と読者のみな様のご命令とあれば、どこにだって取材に行きますからね（ウソウソ、本気にしないでね、お願いだから）。

協力／小田急向ケ丘遊園地

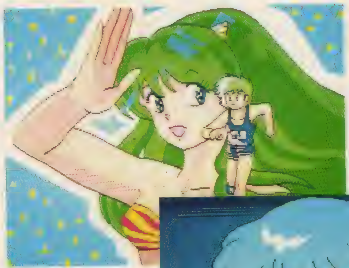
小学館

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描けるスーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。巨匠ダ・ビンチもあっと驚くさまざまなテクニックを使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチならではの
スーパーテクを駆使すれば
キミもCGアーチストに
なれるよ。



Ⓒ高橋留美子・小学館

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- 描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- 3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、部分セーブの3種類のデータセーブ方式。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 価格未定

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7 77シリーズ(各¥6,800)
PC-9800シリーズ(¥9,800)も好評発売中。

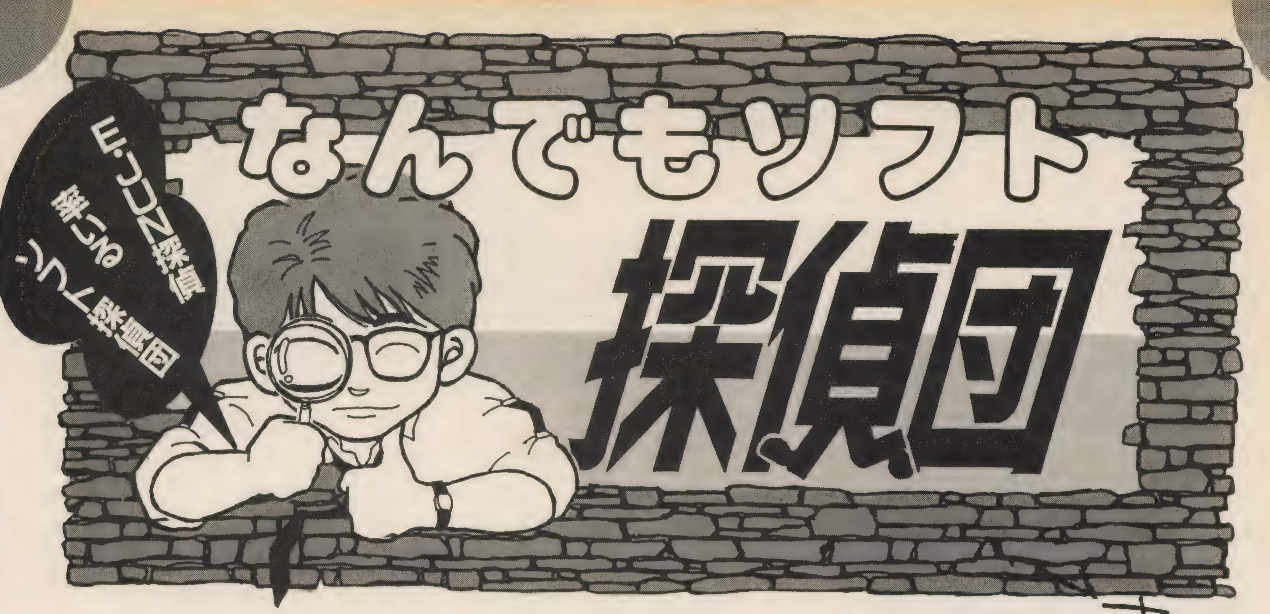
- 「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。
- MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

Ⓒ小学館
Ⓒ新企画社・HAL研究所

広告に記載している販売価格は、消費税ぬきの価格です。

近日発売予定

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!



来月号から、誌面一新ということで、もうお古になってしまった探偵団も、今月で最終回を迎えることになってしまった。

え〜! マ・マジかいな。

みんなで、盛り上げていこうなんていっておきながら、なんて勝手な野郎だ! とお叱りください。

そんなこといったって、ボクのせいじゃないも〜ん。文句は、編集部にいおうね。くれぐれも、E・JUNに不幸の手紙とか書かないように。

というわけで、来月号から生まれ変わる、新生「なんでもソフト探偵団」カラー・バージョンと末永くおつきあいくださいますよう。よろしくお願いいたします。

へへっ、ちょっとは驚いてくれたかな。

8月号調査報告発表

じつは、この調査報告のシステムも、カラーページになると、締め切りの関係で、大きく変わることになるのだ。モノクロだと、毎月18日くらいまで待っててくれたんだけど、カラーは、締め切りが1週間近く早くなる。そのため、今までのように、その月の情報を遅れずに載せるってことができなくなってしまったのねん(これも、不満があれば、編集部にいおう!)。まあ、詳しいことは、今月の調査依頼を見てもらうとして、最後の調査報告いってみようかな。

【調査依頼8−1】

探偵団のみなさん、『ラスト・ハルマゲドン』の調査をお願いします。

第二部のファンタジーランドでのイベントが起こらないのです。条件はすべて満たしていると思うのですが……。

悩めるボクに、1階〜最上階のマップとイベントの起こる場所、条件を教えてください。　(埼玉県/中山実)

【調査依頼8−2】

探偵団のみなさん、『デスブリンガー』の調査をお願いします。

ダモスの神殿のマップを教えてください。

また、ディガの神殿で、マハ・ディーラの幻影をあやつっているヤツの居場所を教えてください。

(大阪府/安井信義)

【調査依頼8−3】

『プロヴィデンス』で、ジュアネリア国のクラーヌ砂漠にある宇宙船の中で、扉を開けるのに使うカードが必要であるということですが、これのある場所がわかりません。調査をお願いします。

団員No.22019(静岡県/大村直之)

【調査報告書8-1】

さて、この依頼には、たくさんの報告書が送られてきた。みんな、だうもありがとさ〜ん。

その中で、いちばんわかりやすく、簡潔に報告してくれた長野県は五島智明の報告書を紹介しよう。

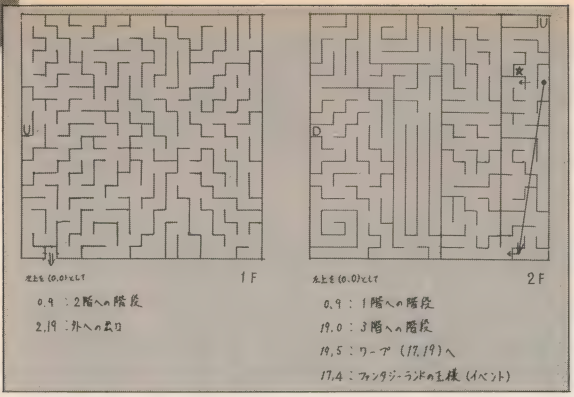
〔報酬2万ティラ〕

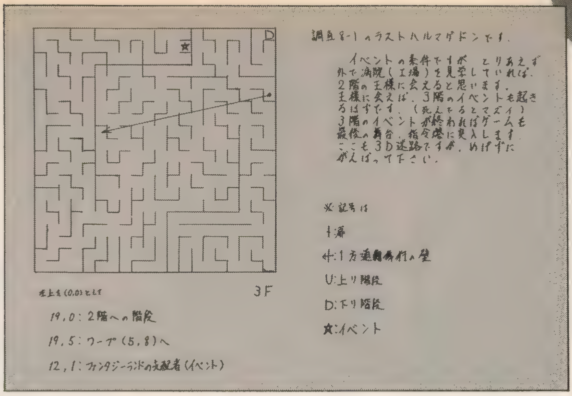
ファンタジーランドには、3つのイベントがあります。

①人間(ロボット)に襲われる
②病院
③コンピュータ

この3つを順にクリアしていけば、

MAP OF FANTASY LAND





あとは、指令塔に向かうだけです。

①は、２Ｄマップ上を歩いていると、偶然に出会います。でも、彼らの強さは、なみではないので、それなりの準備をお忘れなく。

②は、ファンタジーランド城の左のほうにある病院に入れば見られます。

③は、ファンタジーランド城最上階である３階の北のほうにあります。条件はとくにないと思うので、コンピュータの意外な話を聞いてください。

【調査報告書8-2】

ダモスおよびディガの神殿の正確なマップを送ってくれたのは、団員No.11022埼玉県の小山裕正だ。ていねいなマップをありがとネー！

〔報酬３万ティラ〕

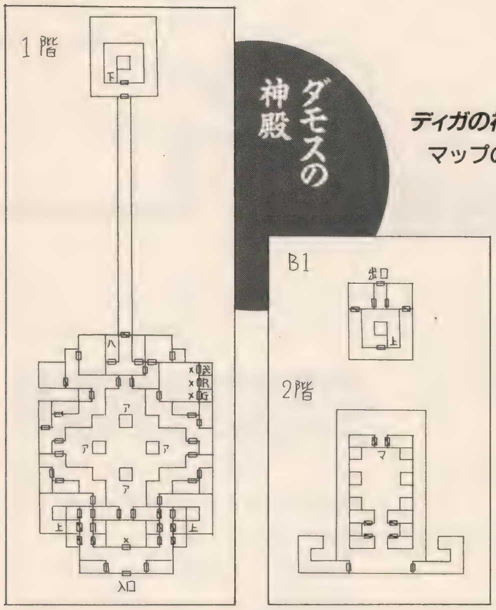
ダモスの神殿攻略法

マップの説明　X：敵
ア：アスラー
ハ：ハイドラックス
武：ホーリーソード
ナイトシールド
ナイトプレート
R：ウォータリング
G：5000ゴールド
マ：マハ・ディーラ

攻略法　ハイドラックスを仲間にするには、あるリングが必要。

魔法で封印されているドアは、アスラーを４人倒すと開く。

２階にいるマハ・ディーラは、無視。

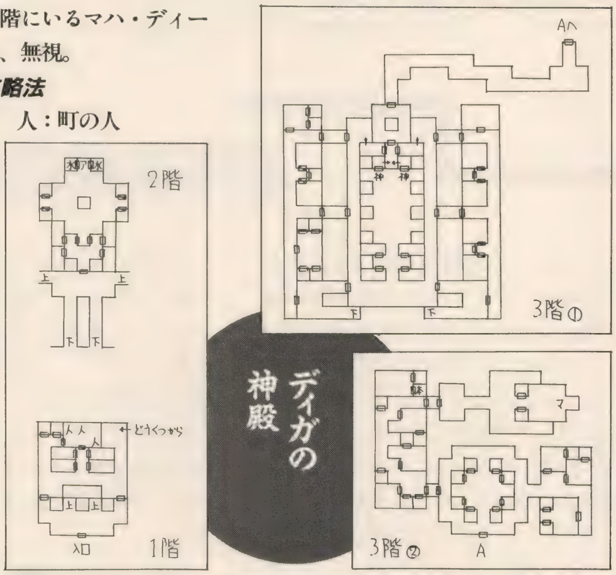


ディガの神殿攻略法

マップの説明　人：町の人
水：水晶玉
ア：アスラー
神：神将
本：本
マ：マハ・ディーラ

攻略法　まず、２階の水晶玉を壊す。そして、ドアに入り、隠しドアを抜けて、１本道を行く。

左のほうから回っていくと、マハ・ディーラがいる。倒すと、最後の敵が……。



【調査報告書8-3】

調査報告書８－３を送ってくれたのは、大分県は、団員No.44001衛藤健志だ。よりいっそうの活躍を期待するので、がんばってほしい。

〔報酬１万ティラ〕

まず、スタート地点の左にある岩山で、長剣をもらいましょう。

そして、氷の面に行き、右上の洞窟に入ると、奥に火山みたいなのがあって、その上の洞窟に入ると長剣をくれた人の妹がいて、ロッドをくれます。

それで、洞窟にいるドラゴンを倒しましょう。宝箱が出てきて、ドラゴンの牙が手に入るはずです。

その牙を、薬をくれるじいさんの左上のほうにいる人にあげると、カードが手に入ります。

今月の調査依頼

さて、冒頭でも述べたように、来月号から、探偵団はカラーページに昇格が決定!! というわけなのだが、いいことばかりではなくて、カラーは、締め切りが早くなる。そのために、君たちからの情報もひと月遅れてじゃないと掲載できなくなってしまったのだ。

だから、従来のように、今月の依頼が次の号には報告できないので、君たちの締め切りも伸ばすことにした。今後ともヨロシク!

今月の調査依頼は、はっきりいって少ない! もっとドンドン調査依頼をして、探偵団を活用しよう。

【調査依頼9-1】

『M&MII』の調査をお願いします。

ソーサラーのプラスクエストの悪のほうのパスワードがわかりません。それから、パラディンのクエストの解き方も教えてください。

ボクの場合、Frost Dragonを倒しても、クエストをクリアしたことになっていないようです。

(岡山県/岩木宣憲)

【調査依頼9-2】

X68版の『スタークルーザー』の最後の要塞なのですが、7月号に載っていたマップは、X1 Turbo版のためか、かなりマップが違います。

X68版のマップを調べてください。

(福岡県/串川貴憲)

回

【調査依頼9-2】についてだが、その事実関係を突き止め、探偵団の威信にかけて調べ上げてほしい。

締め切りは8月25日消印有効とする。

調査報告は、できるだけわかりやすくていねいに書いて、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル(株)新企画社POPCOM編集部「なんでもソフト探偵団調査報告」係まで送ること。

調査依頼も大募集している。

以上、団員諸君の健闘を祈る。

聞き込み情報コーナー

このコーナーも、モノクロは最終回ということで、みなさんのお便りが載ることはもうないわけで(しつこいウソ)。

でも、来月号からなんてったってカラーだから、たとえば、色付きの巨大マップとか、色塗りされたキャラクターリストとか、いっぱい載っけちゃうからね。

君たちからの情報を待ち望んでいる読者のためにも、がんばってほしい。

『ローグ・アライアンス』

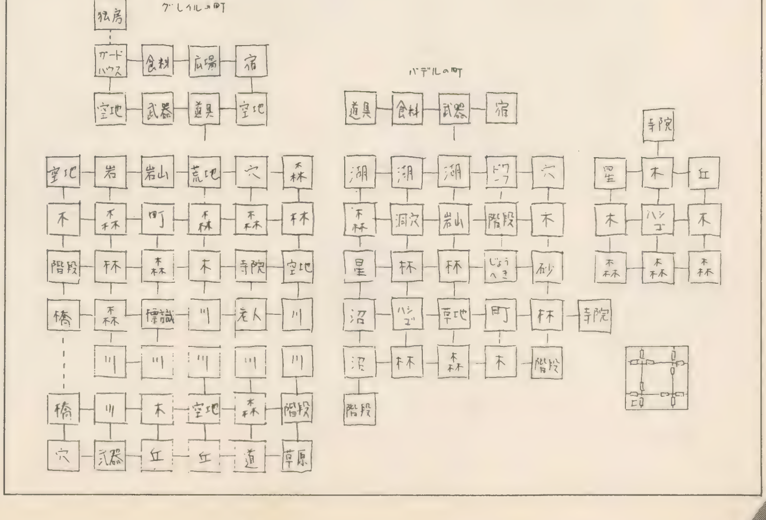
団員No.08012(茨城県/DARK HARRIER)

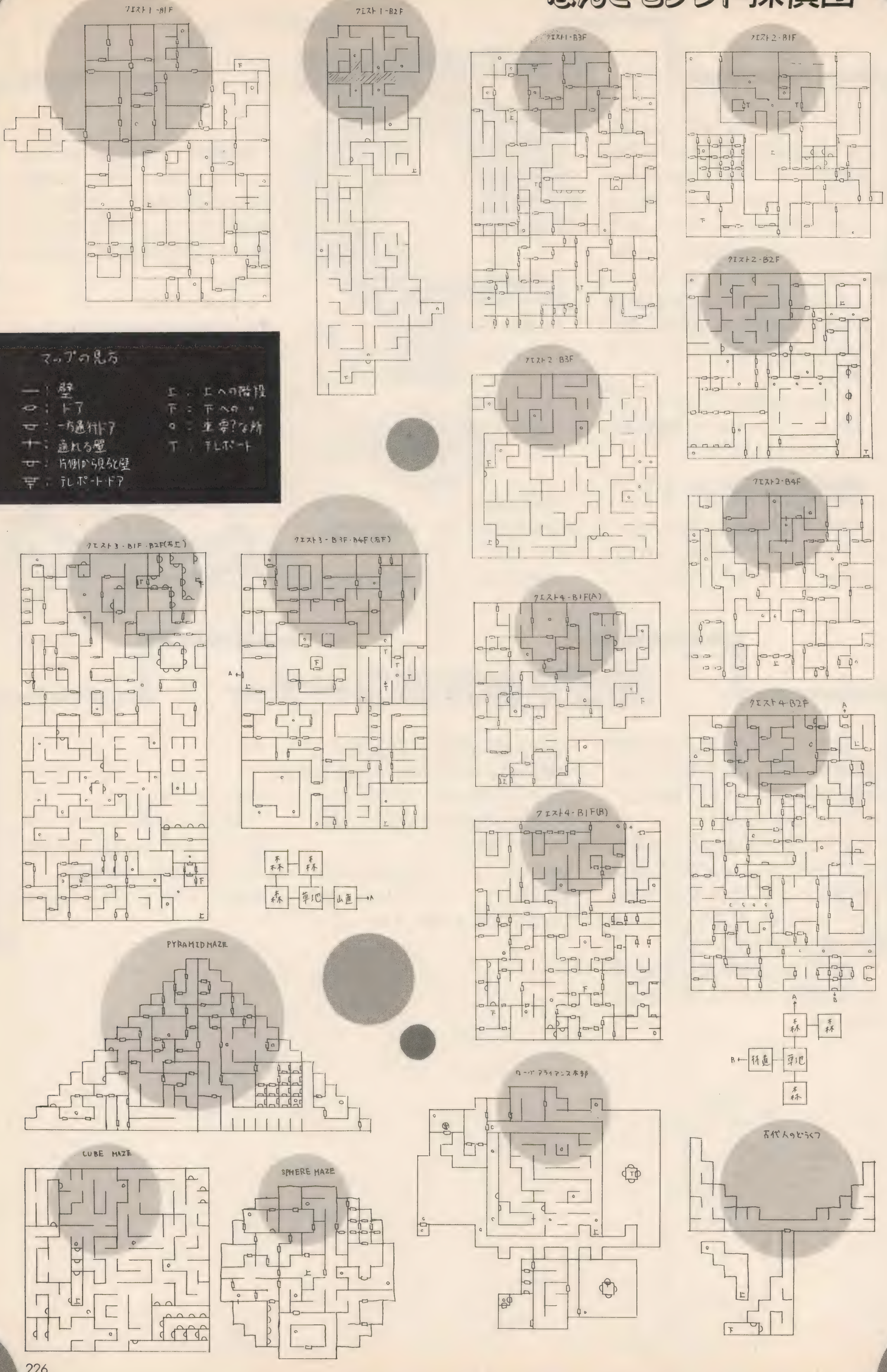
さて、この膨大なマップを送ってくれたのは、もう常連でおなじみのDARK HARRIERなのだ。

なになに、ドラゴンの牙が見つからなかったって? そんなものは、どうでもよろしい。クリアしさえすれば、りっぱなものです。

ボクなんか、30分くらいやって、放り出しちゃったもんね。だって、表マップとかわかりにくいんだもの。

報酬は、5万ティラってことでヨロシク。

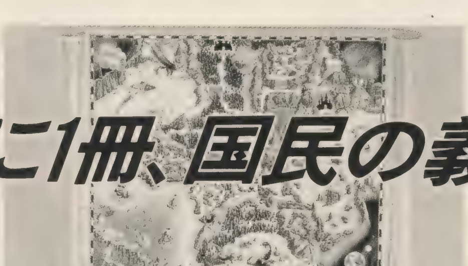



クエスト1-B1F
クエスト1-B2F
クエスト1-B3F
クエスト2-B1F
クエスト2-B2F
クエスト2-B3F
クエスト2-B4F
マップの見方
：壁
：ドア
：一方通行ドア
：通れる壁
：片側から見ると壁
：テレポートドア
上：上への階段
下：下への〃
○：重要?な所
T：テレポート
クエスト3-B1F・B2F(右上)
クエスト3-B3F・B4F(右下)
クエスト4-B1F(A)
クエスト4-B1F(B)
クエスト4-B2F
森
草地
山道
林道
PYRAMID MAZE
CUBE MAZE
SPHERE MAZE
ワープアライアンス本部
古代人のどうくつ

緊急発売!!

マイト・アンド・マジックI、II コンプリートブック

㊎マップ掲載!
㊎クエスト解説!
㊎モンスター、アイテム表付き!



一家に1冊、国民の義務!

POPCOM編集部/編

MIGHT AND MAGIC COMPLETE BOOK

9月1日発売

定価1,780円 税込
全国書店にて

小学館

円丈のドラゴンスレイヤー

三遊亭円丈

全ソフトハウスが恐れる、狂気のメッタ斬りレポートだ！

『イース』に失望した円丈師匠、今までかたくなに『イースII』を拒んでいたが、何を思ったかとつじょ『イースII』をプレイしたのだ。そして、その余勢を借りて、懐かしの『新九玉伝』まで……というわけで、今月ははからずも、レトロゲーム月間となってしまった。では、いってみよう！

なんで今ごろ●『イースII』

どうだい、1年以上も前に発売されたソフトを今ごろ紹介する、このズーズーしさ。ほとんどの読者がすでにやり、ワシだけやってない『イースII』を堂々と書くこの度胸。今ごろ「イースII」の紹介を雑誌の編集者がやったら、即刻クビが飛ぶ、その「イースII」をシャーシャーと書くこの恥知らずな態度。やっぱしワシは偉い。いやァ、天才だ。

美空ひばりも死んだコトだし、そんなことを気にしちゃいかん。古きを訪ねて新しきをけなす！　これぞ、真の男ぞ。

なぜ「イースII」を今までやらなかったか？　「イースI」でやんなっちゃった。レベルは8までしかないから、前半RPG後半アクションゲームって、わけのわからんゲームになっちゃった。しかも、その前に出たのが「ロマンシア」！　これも失望したネ。いちおうRPGってついてるけど、EXPもなきゃレベルもない。いったいどこがRPGなの？　って探したぐらい。これもはずれだネ。テーマ的にはほとんどアドベンチャー。もともと、ゲームの中ではアドベンチャーがいちばん嫌い。だいたい、アドベンチャーゲームほどメジャーになれないゲームはない。なぜか？

アドベンチャーゲーム自体に自己矛盾を含んでるわけだ。

①だれでもスグ解ける謎ばかりだとクソおもしろくないゲームになる。
②だれにも解けん謎だと、むずかしすぎてクソおもしろくないゲーム。

そこで製作者は、適度にむずかしいゲームを作るが、それでも結局、

①解けたユーザー……やさしすぎて、クソおもしろくない。
②解けんユーザー……むずかしすぎて、クソおもしろくない。

どっちに転んでも、クソおもしろくないがつきまとう。適度なむずかしさといっても、小学生と大学生じゃ、適度がゼーンゼン違うので、どこで線を引くかむずかしい。謎解き自体に楽しさはあるが、同時にそれ自体にクソおもしろくない要素を内蔵してるわけ。だからアドベンチャーは、アト100億年たってもメジャーになれん。

ホンで話は『ロマンシア』に戻るけど、そのクソおもしろくない要素を持つアドベンチャー性を重要視したトコに悲劇がある。ハッキリいってペケ！

それから『ソーサリアン』。このゲーム、いろんな点で嫌いだけど、いちばんイヤなのが横マップの洞窟の出入り口。その出入り口から入ると、別な横マップ。さらにそのマップの出入り口から入ると、また別な横マップ。感覚的にマップの全体がとらえられん。それでものめり込んだゲームなら、マッピングするだろうけど、どーものめり込めんので中止。

ワシにとって、ファルコムさんのゲームは3回不発が続いたアトの『イースII』！　そこでパス。トーゼンだわな。

そのワシがなぜ、『イースII』をやろうと思ったか。それは、本誌のベストソフト30で、『イースII』が累計でダン

トツの1位なんだョ。かりにファルコムが人気があるにせよ、あれほど人気があるのは何かあるはず。現に、『ピラミッドソーサリアン』とか出してる『ソーサリアン』より上なのョ。何かある！なきゃおかしい！　で、やってみた。

以上が1年遅れで『イースII』をやるいいわけでした。長い言いわけだネ。じつはこの『イースII』、すでにわが家にあった！　しかもわが息子が、とっくの昔に制覇しとった。そこで、少しわからなくなると、子どもを先生にした。

「センセー、ここはどーするの？」
「エー、そこはねェ、エー、忘れた！」
「アッそう。じゃセンセー、こっちは？」
「ナニ？　エッ？　そんなのあったっけ？」

これだもん、まったく役に立たんセンセーだもん。でもゲームって終わるとスグ忘れちゃうんだよねェ。ひと月やらないとキー操作まで忘れちゃう。不思議だよなァ。

懐かしの『イースII』をやった！

まずはタイトル。ファルコムさんは、ホントこのタイトルがうまい！　これだけはどのファルコムのゲームを見ても感心する。『イースII』もチョイ渋目だけどいい。

主人公の名がアドル・クリスティン。そしてアドルを助けた女の子がリリア！かわいい名前だネ。このネーミングもファルコムさんはじつにうまい！　みんなかわいく、それっぽい名前ばかり。絶対に『サバッシュ』のテングリみたいな名前は出てこん。アドル・クリスティン！　一見イギリス人のよーでいてフランス人っぽくて、ことによるとギリシア人か、それともスイス人のよーな気もして、全体としてガイジンという雰囲気が十分伝わってくる。うまいねェ。しかも、ポイントはアドル！少年たちが好きなのは、アイドル！　アドルとアイドル！　なーんとなく語感が似てて、ある雰囲気を出しておいてその下にさらにかわいく、クリスティンをつける。かわいさの2段攻め！　アドル・クリスティン、かァーわいい。地球上にこれ以上かわいい名前はないとワシは断言する。『イース』のそっくりさんとギョーカイで噂される『サーク』。『イース』のリリア的な存在が、『サーク』ではエリスって名前だネ。リリア対エリス。どっちの名前がかーいいか？　そりゃあリリアだョ。リリア！もうかわいさがあふれて部屋中にかわいさが充満してるって感じがヒシヒシ伝わってくる。一方、エリス。まだかわいさがたりん。オレは、エリスって聞くとシマリス思い出しちゃうぐらいだからネ。リリアがかわいさの大真打ちならエリスは、かわいさの前座見習い程度。ネーミングの点では、『サーク』は日本ファルコムの足もとにもおよばん。修業がたりん。

でも、このアドル・クリスティンという名前は、青少年ユーザーにはいいだろうけど、ワシみたいなおじさんユーザーは、恥ずかしいネ。RPGは主人公にユーザーがなり切るゲームだもんネ。「エッ、このデッパのワシが、アドル・クリスティン？　いやァ、テレるなァ」ってテレちゃうね。

いよいよゲーム開始。4日後制覇。早いねェ。途中で何も書いてない。どうせ、いろんな雑誌でさんざん紹介されたものを、改めてウダウダいってもしょうがない。そんな中で1つだけ、ガムテープ・レベルUP法を発見。ことによると、だれかがすでに発見してるかもしれないけれど……最初の町に地

本家『イースII』VSあの『サーク』星取表

○…勝ち　×…負け　△…引き分け

	イースII	星取	サーク	星取
動き	よい！	○	VRシステムとか、重ね合わせがすごいだの、専門的なコトは知らんが、動き自体はイースに負けてる。	×
ビジュアル	よい！	△	よい！	△
謎解き	いちおうある！　しかもスグ解ける！　ワシャ、解ける謎が好きだ。	○	謎はない！　完全に順番に行けばよい。強いて謎といえばベッドの下のアイテムをどーして取るかぐらい！	×
おもしろさ	ファルコムさんにしちゃけっこう骨っぽく、本格的だがおもしろさならサークに負ける！	×	もう、ナリフリかまわず作っただけになんでも入ってる。ここまでやりゃおもしろい！	○
夢	ファルコムさんにしちゃ多少たらん。	×	ユーザーのしたがってるコトは、ほとんど入ってる。夢はある！	○
デカキャラ	完全にマンネリ！　動きはいいが、ワシャあきた。	×	ドラゴンに乗って戦う！　シューティングのマネだが、けっこうよい！	○
本格度	久し振りにファルコムさんが、根性を入れてRPGを作ったって感じ！　イイ。	○	『イースII』と同じ程度、本格的なはずだが、何せごった煮RPGだからネ。印象としては落ちる。	×
会話	『イース』に比べ『イースII』は、この会話が格段に充実してる！文句なし。	○	ただのオーム。何回いっても同じコトしかしゃべらん。つまらん。IIではこれを充実してほしい。	×
順番度	95%ほぼ順番に解けばいいが、多少ユーザー選択のヨチがある！	○	完全順番制100%。ゲームデザイナー様のお作りになった順路で進めば大丈夫！	×
満足度	これは完全に好みの問題だが、ワシとしては、『イースII』のほうがあった！	○	パズルで止まってラストまで行ってないせいかもしれないけど、おもしろさはある。満足度が少したらん。	×

◎項目別星取は、『イースII』の6勝3敗1分けで『イースII』の勝ちとなった。

だが実際やった『イースII』と『サーク』の差はこんなにはない！　95対92とか、人によっちゃ、85対91とか、逆転する可能性もあると思う。

結局、おもしろさで『サーク』。本格性と安定味で『イースII』というのが正しい評価かもしれない。もう、『サーク』もここまでほかのゲームからパクッたんだから、『サークII』でも攻めのパクリでいってほしい。『II』は『テトリス』からもパクリ、『イースII』からもパクリ！もう、ひにく抜きでパクリのサークでいけ！

下室があるけど、このカベが壊れて、モンスターがウジャウジャ出てくる。このカベの中へ入っていって、向こう側にキャラクターを固定して魔法をモンスターに向け発射すると、モンスターは同じ箇所からどんどん出てくる。だからキーをガムテープで固定すると、勝手にモンスターがバタバタ死んでくれる！　魔法がゼロになると、一度回復させに行かなきゃいけないけど、宿題やりながらでもレベルUPできる。だいたい21レベルぐらいまで、この方法が有効だネ。半日もやりゃ、以後レベルUPの苦労はなくなる。

この『イースII』！　いいねェ。シナリオもしっかりしてるし、思ったより格段にいい。RPGとしてみても本格的だし、会話もいいし、『イースII』からみれば『イースI』はバカみたいなゲームだョ。とにかく、シッカリRPGしてるって感じがしちゃう。

いちばん感じたのは、デカキャラは本当に必要だったのかってコトだネ。あれがないほうが、かえってスッキリしたよーな気がした。日本ファルコムのお家芸デカキャラだけど、今のようにどこのゲームにもデカキャラがあると、かえってもうイイと思っちゃう。ファルコムさん、デカキャラに代わる何かを作ってください。今のユーザーは、デカキャラに代わる、その何かを望んでいるんだと思います。そして、それをやってくれるのもファルコムさんだと考えています。もしそれができれば、ユーザーは、

「やっぱ、ファルコムだョな。偉い、パチパチパチ」

と拍手を贈るでしょう！

それにしても、『サバッシュ』で失敗したのが、ダルグ。『イース』がダルクなんだネ。似てんなァ。もうチィと考えりゃよかった。それと、『イースII』をやっててなーんか、『サバッシュ』に似てんなァと、よく考えたら発売は『イースII』のほうが早かった。してみりゃ、『サバッシュ』が『イースII』に似てたんだョ。どーも失礼しやした。

今回は『イースII』VS『サーク』の星取表をつけといたので、『サーク』を買おうかと思ったときの参考にしてちょうだい。

サークパズルの答えおせーてコーナー

先月、『サーク』のパズルの解き方を教えてと書いたら3人が教えてくれた。(7月13日現在)
①理系の鈴木……理論的に不可能。
②香川の大内……答えが明記してある。
③千葉の青村……答えが明記してある。
大内、青村クンの解答を見てもまだわかんない！　アタマ悪いなァ。一度ゆっくり、家へ帰ってやってみよう。本当はユーザーにも解答を教えたいが、それは禁止されてるのでゴメン。ヒントは、(3)(4)の場所に最初にいれば、だいたいできるとのことです。ワシは信じちゃう。

忘れられた幻の名作を訪ねて　第2回

新九玉伝

でも、毎月これだけソフトがドカドカ出ると、忘れられた名作がありそうだよね。以前1回、幻の名作を訪ねてみたらダ作だったってコトがあったけどね。

それにもめげず第2回。今回はテクノソフトさんの『新九玉伝』！　『新九玉伝』ったって、もとの『九玉伝』がマイナーだったからネ。知ってる？　ホラ、FM向けに、2、3年前に発売された『九玉伝』。まだ思い出さん？　RPGなんだけど、主人公が満腹寺の小坊主チン念、ソン念！　珍しいよなァ。『イース』の主人公は、アドル・クリスティンだけど、『九玉伝』はチン念、ソン念。オレ、こーゆーの好き。

この『九玉伝』自体も評判にならなかったけど、『新九玉伝』は、さらにならなかったという、幻のゲーム。でも、『九玉伝』はハッキリいって、まァよかった！　まァはつくけど、よい。本格的RPGじゃなく、モンスターにジュズをぶっつけながら戦う、カルーイのりのゲーム。中マップは、かなりユニークだし、動きもいい。4面の雪景色のマップは感動的だし、5面のお城の屋根で戦ったり、雲に乗って戦ったり、やさしそうでいてけっこうむずかしかったりして、けっこう遊べた。

それで、ホントのコトいうと、ワシは隠れテクノソフトファンなんョ。大昔、パソコン初期にアクションの名作、あの『サンダーフォース』を出してる。だからシステム的には、日本ファルコムさんに対抗できる底力は持ってると思う。ガンバッてほしいなァ。

でも、このテクノさん、商売がへただネ。オレが『九玉伝』作ったって、主人公をチン念にはしないョ。これだけで売り上げが3割減だネ。それでテクノさん、まずいと思ったのか、『新九玉伝』は、日本の寺からいきなり中世ヨーロッパの世界へ。パッケージのデザインも、日本昔ばなしから突然、宝塚少女マンガの世界へ。ソフトショップで『新九玉伝』のパッケージを見て、10秒は笑える。ゲームのパッケージで10秒笑えるなんてない！　笑ってみて！ついでに買ってやって！

『イース』と『新九玉伝』の両パッケージを並べて、まったく何も知らないヤツ100人に、どっち買うといったら、ほとんど全員が『イース』のほうを買うと思うネ。ホント、テクノさんは商売がへた！　がんばってほしい。

そしてパッケージを開けると、中のマニュアルがたったの9ページ！　今どきRPGのマニュアルが9ページなんてないぜ。そしてパラパラってめくって、アイテムの防具に目がいく。

〝麻の服、木綿の服〟って、防具じゃねェョ。たんなる洋服じゃん！　こんなの、たとえウソでも、ナントカアーマーってつけときゃいいじゃん。今まで書いたコトは、ゲーム自体にはなんのカンケーもないんだけど、これじゃ損だよなァ。

そしていよいよ、ゲームをロード！『九玉伝』のときは、カサをかぶったチン念が、ヒモをほどいてカサを放り投

げるアニメーション！　けっこうかっこうよかったが、今回は？　イヤ、平凡！　べつに変わったコトがない。とにかく、最初のタイトルは、こけおどしの一発がほしい。タイトルだけすごくて中身がセコイってゲームはよくあるけど、これだって考えようだ。タイトルがセコクて中身がセコイよりはイイ。『新九玉伝』のタイトルはいちばん最後に出るけど、ヒドイ！　30年前のマンガ本の表紙だネ。あれならタイトルは出さないほうがいい！　タイトルのないゲームで売ったほうがよかった。もう、テクノさんのゲーム顧問になっちゃおうかなァ。ホント、歯がゆいなァ。あれだけのシステムを持ってんだから、もっとゲームは売れるはずなんだョ。

そして、ゲーム開始！　けっこう町が多い！　まず、町の名前を順に見てもらおう。

イチダス、ニラス、サンタピアノ、シリューダ、ゴマニス、ロッテス……。どう？　何かわかった。そう、数字のゴロ合わせになってる。①イチダス②ニラス③サンタピアノ④シリューダ⑤ゴマニス⑥ロッテス

これだもん、数え唄やってんじゃねェ。RPGだぞ、これは！　しかも、7番めの町が最後で、ラースト。もう、いいかげんにしてちょうだい。それに、サンタピアノって、そんな町ねェョ。どーもネーミングがイージーすぎる。もっと真剣に名前を考えてほしい。

どーもテクノさん、本当はRPGが嫌いでアクションが好きなんだけど、しかたなしに今のご時勢に合わせてRPG作ってんじゃないのかねェ。それに、武器屋も防具屋も、売っているのは1品だけ！　そのうえ、その1品を買ってまた二度めに行くと、どの店も必ず〝売り切れ！〟って、そんな店はねェョ。それでよく生活できんね。

今回の『新九玉伝』は、どー変わったか？　『九玉伝』は各9面あって、それぞれ地獄街道とか名前があり、各面にデカキャラがいて、それが1つずつ玉を持ってた。マップも、テクノマップともいえるほど個性があった。

そして『新九玉伝』ではどーなったか？　ひと言でいうと、ゴクふつうのRPGになった。テクノ臭さが消えた。表マップの音楽は、あの懐かしい『九玉伝』の音楽でいい。あっ、そーか。みんなは『九玉伝』をやっとらんから、懐かしくもなんともないか？　でもワシャ懐かしい。

このゲームは中マップが、上から見た2Dマップと、『ソーサリアン』タイプの横マップと、両方が平然とある。しかし、ゲームやってると、両方あってもべつに不思議には感じない。

とにかく感じたコトは、シナリオをもうチョイ考えてほしかった。最初の町で、おばばからいんろうをもらって王様に会うと、

「おお、このいんろうこそ、勇者のしるし！」っていうんだョ。オレはてっきり、インローは水戸黄門のしるしだと思ってたョ。

この『新九玉伝』、やってあきるというコトはない。それに5日もあれば制覇は可能だ。廃坑の中マップなんか、テクノのマップらしい。ワァ、なんだ、なんだというトコもあった。でも、これは、名作だ買いなさいというトコロまでは、とてもいってない。

88で『新九玉伝』なら、あの『九玉伝』を88に移植したほうがいいねェ。チン念の名前と、キャラクターだけチョイかっこうよくすれば、十分いける。日本モノのアクションRPGの雄になれる！

テクノさん、いま一度、日本モノRPGの『新九玉伝』を出してください。あの『九玉伝』は、たいへん貴重なソフトだったのです。スーパー九玉伝でも、九玉伝グレートでもなんでもけっこう。次作をワシは待っちょります。

新九玉伝

これだけ知ってる！

いや、雑誌に情報が載らないソフトは、行き詰まったときに困る。そこで九玉のある場合、最後の敵の場所を公開しよう。

①ニラスの町、チンネンの家カウン・ボール　②サンタピアノの町内　マイラの洞窟、アーム・ボール　③サンタピアノの町長の家（娘を助けるとイクス・ボール）　④シリューダの町の廃坑、タイト・ボール　⑤シリューダの金持ちおばさんの家でクロクと交換に、ディック・ボール　⑥シリューダの町の外のペンギンがコオルゾーと引き換えに、バリア・ボール　⑦ゴマニスの町のこっとう屋で、ライト・ボールを売ってる　⑧ロッテスの町の沖で、ボール！　⑨ラーストの町の外の森で光る木にチャージ・ボール

以上9つを集め、ラーストの町長に会い、それからラーストの町はずれの教会で九玉をミラクル・ボールに換え、ラーストの町の占い師の家へ。そこからいよいよ最後の戦い。なんと、最後の敵と思ったのは、じつは手下で、それをやっつけるとまた出てくる。いや、最後にデカキャラを二度倒す。つらいねェ。じつはワシ、二度めのデカキャラが倒せん。つえーんだもん。まァ、ラクーッにできるゲームだから、金とヒマがあったら、やってみてちょうだい。

『サバッシュ』グラフィックデザイナー見習い ▶勝手に募集中!!◀

このドラスレで勝手に、ゲームのグラフィックデザイナー見習いを募集するコトにしました。雇い主はポプコム。スゴイねェ。オレが雇うんじゃないョ。ポプコムが雇うのを、ワシが勝手に募集！　資格、絵が描けて（ドラエモンの似顔絵が書けるぐらいじゃダメ！）プログラムも多少わかる！　多少だョ。給料、ワシが編集長にかけ合って、相談のうえ決める。

仕事、『サバッシュII』のグラフィック（『サバッシュI』と絵のタッチを大幅に変えたい。『サバッシュ』とソックリな『エメラルドドラゴン』とやらが出るからネ）。

いっとくけど大マジメ！　真剣！　いくらワシがズーズーしくても、勝手に募集はできん。編集長の内諾はチャンととってあるから、安心して応募してチョー。それから、いい忘れてたけど、毎日でも編集部へ通える距離の人でなきゃダメ。住所、氏名、電話番号、年齢、経歴、絵のサンプル、プログラムをどの程度かじったかを書いて、

〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル4F
ポプコム編集部　円丈のドラスレ、サバッシュ、グラフィックデザイナー見習係
まで送ってほしーい！

『サバッシュII』の売れ行きはアンタのグラフィックひとつにかかってる。ワシャ、アンタの絵の才能がほし――――い！　ここまで書けば『サバッシュII』の製作予定があるコトは、すでにトーゼンのコト。わかったネ。

対決円丈VS与志田

『信長の野望・戦国群雄伝』における

円丈制裁係へ寄せられた群雄伝狂達の記録

あんたはエライ！

本誌7月号で掲載した特別企画、対決／円丈VS与志田『戦国群雄伝』は、おかげさまで大好評。読者のみなさんには、ずいぶん楽しんでいただけたようで、編集部一同たいへんうれしく思っています。ことに円丈師匠は、すっかり自信をつけて、「カラーページをよこせ／」と、歯をむいて編集長に迫ったりするようになりました。困ったものです。

かたや、与志田漫画家くずれゲームライターは、あの対決ですっかり体調をくずしたのか、武蔵野赤十字病院に入院／　心配して見舞いに訪れた編集長にいわく。

「病院のメシは量が少なくて、腹が減って、腹が減ってたまんないスョ／」

なんという病人なんだッ。と腹を立てた編集長が病名を尋ねた。と、与志田は、「イヤ、アゴの下におデキができたもんで……。でも腹が減って、おまんまがウマイ／」　ったく、勝手にしろといいたいです。

さてと、本題に入りましょう。

7月号の特別企画の片隅に、「円丈制裁係」というコラムを設け、シナリオ2・長宗我部で円丈より早く制覇した人は、連絡欲しいと書いたところ、かなりの反響。その一部は、8月号の「円丈のドラスレ」で発表しました。しかし、その後も手紙が続々と寄せられ、100通近くになりました。『信長……』ファンの根強さを、心底感じさせられます。

そこでとりあえず、ベスト20を発表し、勇士たちを称えようというわけです。もちろん、ベスト20までに入った人には、記念品を贈ります。入らなかった人でも、ほとんどは、86、87、88年に制覇しています。円丈の90年、与志田の93年と比べて、なんという早さでしょう。世の中は広いっ／　と感じます。

全国制覇ベスト20　シナリオ2・長宗我部レベル5

第1位	83年5月(1年3か月)	上田　仁（横須賀市）	第11位	85年2月	塚原　健市（小牧市）
第2位	83年6月	清田　和茂（藤沢市）	第12位	85年4月	加藤　尚之（四日市市）
第3位	83年10月	松川　博英（東京都）	第12位	85年4月	藤原　英仁（岐阜県）
第4位	83年11月	小島　一悦（静岡市）	第12位	85年4月	東條　泰久（城陽市）
第4位	83年11月	田中　俊之（京都市）	第15位	85年7月	吉田　一彦（仙台市）
第6位	84年8月	近藤理一郎（香川県）	第15位	85年7月	今井　憲一（東京都）
第6位	84年8月	中原　敏典（愛知県）	第17位	85年8月	北沢　敦之（前橋市）
第8位	84年9月	斉藤　武士（藤沢市）	第18位	85年12月	岡田　稔輝（大阪府）
第9位	84年12月	石井　則行（川崎市）	第18位	85年12月	米山　昌吾（東京都）
第10位	85年1月	堀　恵司（京都市）	第20位	86年5月	楠原健一郎（兵庫県）

早期全国制覇への道
その赤裸々な声

とにかく、ほとんどの便りは、「オレってスゴイだろ？」というタイプ。けっこうみんな真剣に、円丈をやっつけてやろうという意気込みでプレイしたよーだ。そのまじめさには、頭が下がりますですよ。

とくに、京都市の田中俊之殿、あんたはエライ！　なんと3回挑戦し、85年9月→84年7月→83年11月と記録を短縮してくれたのだ。もしかしたら、まだ、8回め、9回めなんかやってんじゃないだろうか？　心配だ。

さて、ここらで、お便りのいくつかを紹介しよう。

「私の友達は『信長の野望戦国群雄伝』のシナリオ2・レベル5・長宗我部で、1585年8月（つまり3年と6か月）で全国を統一したぞ。円丈さんはヘタクソだと、その人はいってたぞ。ちなみに鈴木佐太夫はむずかしくないともいってました。（兵庫県・MT殿）

——で、あなたはどーなんでしょうか。

「円丈ちゃんが90年8月だと。子どもだましのような年月だ。わしにかかっては、赤子同然じゃな、は、は、は…。わしはそれより、3年7か月も早い87年1月だよ。どうだ、すごいだろ。(中略)まあ、これ以上早いやつはいないだろ

う（これひとり言）」（平・田・貴・資殿）
——すごいです。円丈ちゃんも驚いちゃうと思う。でも、それ以上早いやつもいちゃったりしましたねえ。

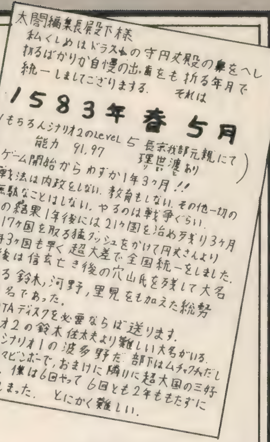
「太閤編集長殿下
私、悪魔に魂を売り、88年3月に全国制覇いたしました。(中略)ドラスレの守円丈殿など恐るるにあらず。青梅の畑の肥にしてくれる」（腰山貴之殿）
——スゴイ迫力！　でも魂を売るなどと恐ろしいことをいわんでください。それに、落語家なんかを畑のこやしにしたら、せっかく実った作物もみんな落ちちゃいますですよ。

「円丈殿、私は長宗我部レベル5、もちろんシナリオ2で85年4月に天下を統一しましたぞ。しかも、長宗我部で初めてプレイしたのですぞ。3日かかった。
インチキなどしてないよ。正真正銘（しょうしんしょうめい）85年4月ですぞ。驚いたか円丈。
もう一度やり直して、細かくレポートしてやってもいいけど、めんどくさいからやだ。それに、また85年に統一できるか自信ないし。
でも『サーク』をくれるんなら、やってもいいよ。……（以下、統一のしかたを詳しく書いてくれている）……
私は､春休み一日じゅう毎日このゲームをやっていたのですぞ。円丈殿には負けませんぞ。がんばれ円丈」（藤原英仁）
——かわいらしさがあふれてますね、この手紙。イイ！

「私はポプコム8月号、円丈のドラゴンスレイヤーのコーナーに出てきた、『戦国群雄伝』シナリオ2レベル5鈴木で1582年9月に統一したものですが、前回データディスクを送らなかったためか、円丈氏は私のプレイ内容に半信半疑のようであります。よって今回、データディスクを送りますので、これで信じてもらいましょう(後略)」（大阪府／KN殿）
——信じます。データディスクも確認しました。確かに、レベルを表示しないのは光栄のミスです。けしからん。だから、いらぬいさかいが起こるのだ。でも、わずか半年で全国統一とは、信じられない……いや、信じます。

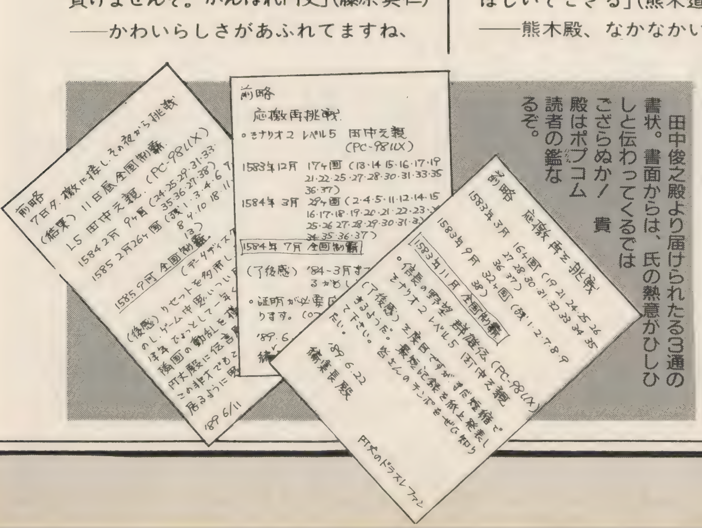
「拝啓
太閤編集長殿下。POPCOM7月号の記事を読ませていただきましたが、円丈、与志田両氏の暴挙には、真に腹立たしい限り。両氏ともルールを破り、太閤殿下を無視した態度をとり、しかも円丈殿はやり直しをしたくせに、原稿料倍額を申しつけたというではござりませぬか。この記事を読み、プレイを始めた私、熊木元親は、なんと86年8月にクリアしたでござる。わっはっは。円丈殿には4年、与志田殿には約7年の差でござる。どうだ、まいったか。2人ともいさぎよく腹を切られるがよいぞ。腹を切られても落語はできるし、絵も描ける。この伝報（ママ）を読み、出っ歯を折られた円丈殿とヒゲをそられた与志田殿の顔が目に浮かびまする。しかも拙者、シナリオ2レベル5は初めてやったのでござるぞ。はっはっは。じつにゆかいじゃ。くやしかったら両氏ともサインを送ってくれでござる（こんなこと書いていいのだろうか)。それと太閤殿下、こういう対決はおもしろいので、また今度やってほしいでござる」（熊木道彦殿）
——熊木殿、なかなかいいのりをしているでござるのう。貴殿のような愛読者を得て、編集長、身にあまる光栄(あのKOEIではないぞ)。編集者冥利（みょうり）につきるでござる。

わずか1年3か月で統一した、上田仁殿からの書状。それにしても、1年3か月とは！まいったでござる。


太閤編集長殿下様
私くしめはドラスレの守円丈殿の鼻をへし折るばかりか自慢の出歯をも折る年月で統一しましてござりまする。それは
1583年春5月
(もちろんシナリオ2のLevel 5 長宗我部元親にて 能力 91.97 理世渡あり)
ゲーム開始からわずか1年3ヶ月!!
戦法は内政をしない。教育もしない。その他一切の無駄なことはしない。やるのは戦争ぐらい。
その結果1年後には21ヶ国を治め残り3ヶ月で17ヶ国を取る猛ダッシュをかけて円丈さんより7年3ヶ月も早く超大差で全国統一をしました。
最後は信玄亡き後の穴山氏を残して大名である鈴木,河野,里見をも加えた総勢211名であった。
P.S. DATAディスクを必要ならば送ります。
シナリオ2の鈴木佐太夫より難しい大名がいる。それはシナリオ1の波多野だ。部下はムチャクチャだし国は大マビンボーで,おまけに隣りに超大国の三好がいる。僕は6回やって6回とも2年ももたずに死んでしまった。とにかく難しい。

「拝啓　太閤編集長殿
拙者、尾張の国は犬山（柘植与一の居城）の出身。現在駿府にて修行中の小島と申す者にござる。本年6月号を拝見し、7月号でわずか2回目という新参ではござりますが、以後お見知りおきを。
さて、ドラスレの守円丈殿の記録を抜いて欲しいとの御ふれ、しかと心得ましてございまする。ここに添えましたデータディスク、何卒（なにとぞ）御吟味の上、お納め下さいます様お願い申し上げる。
なお、たかだか一介の浪人にすぎぬ拙者がドラスレの守殿にディスクを送りつけましたご無礼の儀、何卒お許しいただきたいと共に、次なる愚拙のたわ言にもお付き合いいただきたいと存じまする(以下ますます盛り上がる)」
(小島一悦殿)
——おぬし、すっかりサムライしちゃってるけど、もしや頭にチョンマゲをつけているのではあるまいな……。

とまあ、ごく一部御紹介させていただきましたが、どうです？　みんななかなかやるでしょう。また、こんな企画をやりましょうね。では、さらば！


前略
7日夕.徹に挑しその祖から挑戦
(結果) 11日昼全国制覇
L5 田中之親 (PC-9801X)
1585 9月 全国制覇
前略
応徹再挑戦
○シナリオ2 レベル5 田中之親 (PC-9801X)
1583年12月 17ヶ国 (13·14·15·16·17·19 21·22·25·27·28·30·31·33·35 36·37)
1584年 3月 29ヶ国 (2·4·5·11·12·14·15 16·17·18·19·20·21·22·23· 25·26·27·28·29·30·31· 34·35·36·37)
1584年 7月 全国制覇
前略
応徹再 挑戦
1583年3月 16ヶ国 (19 21 24 25 26 27 28 30 31 32 33 34 35 36 37)
1583年9月 32ヶ国 (残1·2·7·8·9 38)
1583年11月 全国制覇
○信長の野望 群雄伝 (PC-9801X) シナリオ2 レベル5 田中之親
'89. 6.22
編集長殿
円丈のドラスレファン

田中俊之殿より届けられたる3通の書状。書面からは、氏の熱意がひしひしと伝わってくるではござらぬか！　貴殿はポプコム読者の鑑なるぞ。

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK

中古販売のページ ➡ 日本マイコン流通センター 広告1ページ目 ➡

中古マイコン激安SHOP

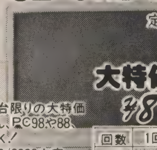
お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古マイコン大バーゲン!

今月の特選中古品

SHARP CZ-611D [新品]



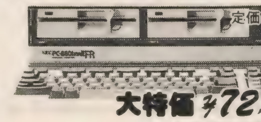
定価 ~~¥134,000~~

大特価 ¥89,800

- 新品限定10台限りの大特価
- X68はもちろん、PC98や88、MSX2にもOK!
- TV付き、4050/2000文字、0.31ピッチ
- マルチスキャン3モード対応アナログディスプレイTV

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,378	¥8,300
18回	¥7,172	¥5,600
36回	¥3,750	¥3,100

NEC PC-8801MKII FR30



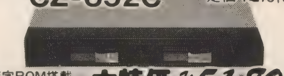
定価 ~~¥178,000~~

大特価 ¥72,800

- 漢字ROM標準実装
- 5"2Dドライブ2基内蔵 FM音源内蔵
- もちろんSR用ソフトもOK

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,252	¥7,900
15回	¥5,936	¥5,400
24回	¥5,404	¥3,500

SHARP X1 turbo 30 CZ-852C



定価 ~~¥278,000~~

大特価 ¥51,800

- 漢字ROM搭載
- 640×400ドットのカラー表現が可能
- 5"2DDディスク2基内蔵
- 8オクターブ3和音のサウンドジェネレータ搭載

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,408	¥9,100
10回	¥6,062	¥5,600
20回	¥3,088	¥3,000

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	お電話にて
NEC PC-9801RX4(20Mハードディスク内蔵)	566,000	328,000
NEC PC-9801RX2(現行モデルの中古)	398,000	お電話にて
NEC PC-9801VX4(20Mハードディスク内蔵)	693,000	268,000
NEC PC-9801VX21	433,000	228,000
NEC PC-9801VX2	433,000	218,000
NEC PC-9801VM4(20Mハードディスク内蔵)	860,000	268,000
NEC PC-9801VM21	390,000	お電話にて
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	189,000より
NEC PC-9801VF2	348,000	119,000
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	150,000
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	98,000
NEC PC-9801UX21	348,000	218,000
NEC PC-9801UV21	318,000	159,000
NEC PC-9801UV11	265,000	178,000
NEC PC-9801UV2	318,000	148,000
NEC PC-9801U2	298,000	68,000
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218,000	55,800
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	298,000	39,800
NEC PC-9801CV21(カラーCRT標準装備)	355,000	208,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	お電話にて
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	お電話にて
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	198,000
NEC PC-88VA3	398,000	お電話にて
NEC PC-88VA2	298,000	お電話にて
NEC PC-88VA	298,000	138,000
NEC PC-8801MA2	168,000	124,000
NEC PC-8801MA	198,000	99,800
NEC PC-8801MH	208,000	88,000
NEC PC-8801MKIIMR	238,000	79,800
NEC PC-8801FE	129,000	89,800
NEC PC-8801FA	168,000	94,000
NEC PC-8801FH30	168,000	84,800
NEC PC-8801MKIIFR30	178,000	72,800
NEC PC-8801MKIIFR20	148,000	65,800
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	79,800
NEC PC-8801MKIISR20	213,000	66,000
NEC PC-8801MKII30	275,000	45,000
NEC PC-8801MKII20	225,000	37,000
NEC PC-8801MKII10	168,000	28,000
NEC PC-8801	228,000	18,000
NEC PC-8001MKIISR	108,000	14,800
NEC PC-8001	168,000	9,800
NEC PC-6601SR	155,000	38,000
NEC PC-6601	143,000	24,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-6001MKIISR	89,800	14,800
NEC PC-6001MKII	84,800	9,800
NEC PC-Engine	29,800	16,800
エプソン PC-286VE-STD	298,000	お電話にて
エプソン PC-286V-STD	298,000	168,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	お電話にて
エプソン PC-286LE-H20(ラップトップ、20メガハードディスク内蔵)	503,000	348,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	お電話にて
東芝 J3100SGTシリーズ各種	――	お電話にて
東芝 J3100GTシリーズ各種	――	お電話にて
東芝 J3100SLシリーズ各種	――	お電話にて
東芝 J3100シリーズ各種	――	158,000より
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)(新品限定品)	399,800	298,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	258,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	219,000
シャープ X68000シリーズ各種	――	お電話にて
シャープ CZ-830C(X1 twin)(PCエンジン装備)新品展示品	99,800	65,000
シャープ CZ-830C(X1 twin)(PCエンジン装備)	99,800	55,000
シャープ CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	12,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	13,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	28,000
シャープ CZ-850C(X1 turbo 10)	118,000	24,800
シャープ CZ-851C(X1 turbo 20)	248,000	48,000
シャープ CZ-852C(X1 turbo 30)	278,000	51,800
シャープ CZ-852C(X1 turbo30)(取説なし)	278,000	48,800
シャープ CZ-862C(X1 turbo 40)	258,000	49,800
シャープ CZ-870C(X1 turbo III)	168,000	65,800
富士通 FM-TOWNS2S限定セット	538,000	お電話にて
富士通 FM-TOWNS1S限定セット	478,000	お電話にて
富士通 FM-16βFD(16ビット、5"2HD×2)	330,000	84,800
富士通 FM77-AV40	228,000	69,800
富士通 FM77-AV20EX	228,000	59,800
富士通 FM77-AV20-2	168,000	55,000
富士通 FM77-AV2	158,000	49,800
富士通 FM77-AV1	128,000	35,000
富士通 FM77-L4	238,000	45,000
富士通 FM77-L2	193,000	39,800
富士通 FM77-D2	228,000	35,000
富士通 FM77-D1	198,000	30,000
富士通 FM-7 /NEW7	99,800	12,800
SONY SMC-777C(3.5"FDD内蔵)	――	19,800
三洋 MBC-17J-H40(40Mハードディスク内蔵、AXパソコン)+専用モニター付	678,000	348,000
三菱 マルチ8(初心者BASIC入門に最適)	――	6,800
日立 MB6892(ベーシックマスターレベル3マーク5)	――	9,800
任天堂 ファミリーコンピュータ	14,800	6,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
SEGA マスターシステム	16,800	9,400
SEGA マークIII	15,000	5,800
MSX		
ビクター HC-6(32K)	64,800	14,800
サンヨー MPC-22(64K)(wavy22)(附属品なし)	――	7,800
サンヨー PHC-33(64K)レコーダー付(附属品なし)	59,800	8,800
ソニー HB-10(16K)	34,800	9,800
ソニー HB-201(64K)(附属品なし)	59,800	7,800
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	28,000
パナソニック CF-2700(32K)	59,800	10,800
東芝 HX-10DPN(64K)(附属品なし)	69,800	6,900
東芝 HX-21(64K)	79,800	12,000
ヤマハ YIS-503II(64K)	59,800	24,800
日立 MB-H50(64K)	――	13,800
MSX2・MSX2+		
三菱 ML-G30モデル1(MSX2)FDD×1	――	38,000
三菱 ML-TS2(MSX2)	75,000	29,800
日立 MB-H3(64K、V-RAM64K)	99,800	12,800
ビクター HC-95(FDD×2)(スーパーインポーズ機能搭載、新古品)	198,000	109,000
ビクター HC-90(FDD×1)(スーパーインポーズ機能搭載)	128,000	59,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	56,800
ソニー HB-F900(MSX2)(FDD×1)	148,000	84,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	38,000
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59,800	28,000
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	――	65,000
パナソニック FS-5000F2(MSX2、FDD×2)	――	46,800
パナソニック FS-5500F1(MSX2、FDD×1、デジタイズ機能内蔵)	188,000	54,800
ワープロ(すべて漢字プリンター装備)		
三洋 SWP-330(3.5"FDD内蔵)	――	49,800
三洋 SWP-M21(3.5"FDD内蔵)	――	49,800
シャープ WD-520(CRT、3.5"FDD内蔵、Ai辞書)	128,000	59,800
NEC 文豪7HG(CRT、5"FDD内蔵)	198,000	お電話にて
キャノン キャノワード4000(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	――	――
キャノン キャノワード450(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	448,000	198,000
ハードディスク・フロッピーディスク		
アイテック IT-H540S(40メガハードディスク、98用I/F付)	148,000	75,800
テクノジャパン SP340(40メガハードディスク、98用I/F付)	128,000	65,000
テクノジャパン SP340II(40メガハードディスク、98用I/F付)新品	115,000	85,000
NEC PC-9832-4W(5"2DD 2ドライブ 増設用)	198,000	48,000
NEC PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	42,800
NEC PC-9881K(8"2D 2ドライブ)	320,000	59,800

中古マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

クレジット支払例 買いたい商品の合計額から計算してね

以下の例はすべて頭金なし、ボーナス月追加金なしの場合です。その他の金額、回数などはお気軽にお問い合せください。

商品金額	3回払	6回払	12回払	18回払	24回払	30回払	36回払	42回払	48回払	60回払
¥30,000	¥10,400	¥5,300	――	――	――	――	――	――	――	――
¥50,000	¥17,300	¥8,800	¥4,600	¥3,100	――	――	(クレジットをお申込みで未成年の方は、必ず			
¥80,000	¥27,700	¥14,100	¥7,400	¥5,000	¥3,900	¥3,200	両親に許可を得てからお電話下さい)			
¥100,000	¥34,600	¥17,600	¥9,200	¥6,300	¥4,900	¥4,000	¥3,400	¥3,000	――	――
¥150,000	¥52,000	¥26,500	¥13,800	¥9,500	¥7,300	¥6,000	¥5,200	¥4,500	¥4,000	¥3,400
¥200,000	¥69,300	¥35,300	¥18,500	¥12,600	¥9,800	¥8,100	¥6,900	¥6,000	¥5,400	¥4,600
¥250,000	¥86,600	¥44,100	¥23,100	¥15,800	¥12,200	¥10,100	¥8,600	¥7,600	¥6,800	¥5,700
¥300,000	¥104,000	¥53,000	¥27,700	¥19,000	¥14,700	¥12,100	¥10,400	¥9,100	¥8,100	¥6,900
¥350,000	¥121,300	¥61,800	¥32,300	¥22,100	¥17,200	¥14,100	¥12,100	¥10,600	¥9,500	¥8,000
¥400,000	¥138,600	¥70,600	¥37,000	¥25,300	¥19,600	¥16,200	¥13,800	¥12,100	¥10,900	¥9,200

新品激安

各社マイコン
周辺機器・ソフト
に至るまで激安
クレジット、リース
大歓迎!!

ソフト激安フェアー

毎週土曜日曜
祝祭日は
渋谷駅前店で
中古ソフト祭り
開催中!!

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

本体・周辺機器なんでもOK!

全品リフレッシュ、検査済み | メーカータイアップ保証で安心
新品と組合せOK! | 全国どこでも手軽な通信販売OK!

中古販売のページ ➡

全品保証付!! リフレッシュ済 **クレジットOK!** **通信販売OK!**

NEC PC-KD854N

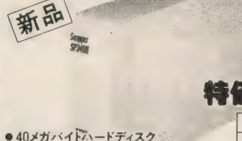
定価 ~~¥84,800~~

特価 ¥56,000

- 4050文字対応 アナログ・RGB・ディスプレイ
- 0.39ドットピッチの鮮明画像
- PC-88、98、286に最適
- アナログ、RGBケーブル付き

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,360	¥ 9,700
12回	¥ 6,060	¥ 5,100
20回	¥ 4,160	¥ 3,200

テクノジャパン SP-340II



定価 ~~¥115,000~~

特価 ¥85,000

- 40メガバイトハードディスク
- PC-98用I/F付属
- 平均アクセスタイム 28msの高速機
- 小型1450〔H〕×260〔D〕×60〔W〕m/m

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,550	¥7,800
18回	¥6,800	¥5,300
30回	¥4,675	¥3,400

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-9881(8″2D 2ドライブ)	390,000	32,800
NEC PC-8881(8″2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可)	442,000	52,800
シャープ CZ-502F(5″2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
シャープ CZ-502F(5″2D 2ドライブ)	99,800	39,800
シャープ CZ-503F(5″2D 1ドライブ)	49,800	19,800
シャープ CZ-800F(5″2D 2ドライブ)	198,000	42,800
シャープ CZ-801F(5″2D 2ドライブ)	——	35,000
富士通 MB-27607(5″2D 1ドライブFM77専用)	79,800	32,000
富士通 MB-27611(5″2D 2ドライブFM7用/77用)	128,000	45,800
エプソン TF-20PC(5″2D 2ドライブ)	168,000	29,800
エプソン TF-20apple(5″2D 2ドライブ)	198,000	19,800
ロジテック LFD-550FM(5″2D 2ドライブ)	168,000	39,800
SONY HBD-20W(3.5″2DD 1ドライブMSX用)	44,800	28,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	——	24,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社 倍速機能つきレコーダー	——	7,800より
各社 パソコンデーターレコーダー	——	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201V(136桁、24ピン、カラー、ドット)	298,000	119,000
NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	79,800
NEC PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	74,800
NEC PC-PR201-23(201/201CL用トラクターフィーダー)	20,000	9,000
NEC PC-PR201T(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	68,000
NEC PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	34,800
NEC PC-8822(80桁、16ピン、ドット)	238,000	24,800
NEC NM-9200RO(136桁、16ピン、ドット)	298,000	34,800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	37,800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
エプソン AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
エプソン VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	154,000	69,800
富士通 MB-27410B(136桁、24ピン、ドット)	300,000	54,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	39,800
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット)	99,800	18,800
ブラザー M-1024IIP/X(80桁、24ピン、ドット)(新品限定)	99,800	44,800
スター TR-24CL(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	25,800
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	——	26,800
カシオ MW-24(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	——	21,800
プリンター		
エプソン FP-80PC(80桁、ドット)	118,000	16,800
エプソン SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	19,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89,800	15,800
エプソン JP-80(80桁、ドット)	158,000	19,800
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	19,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	——	25,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	15,800
パナソニック PS-P200(MSX用、4色インクドット、ハードコピー機能)	54,800	24,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
SONY PRN-C41(プロッター)	54,800	18,800
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	——	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	65,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC PC-KD863S(4000&2000文字アナログ、0.39)	118,000	65,000
NEC PC-TV353(4000&2000文字、アナログ、TV)	102,600	65,000
NEC PC-8053(2000文字、デジタル)	——	21,800
NEC PC-8054(2000文字、デジタル)	——	22,800
NEC PC-KD252(2000文字、デジタル)	65,800	26,800
富士通 FM-TV154(4000文字、アナログ、TV)	138,000	68,000
富士通 FM-TV151(2000文字、デジタル、TV)	——	42,800
富士通 MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
シャープ CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ CZ-611D(4000&2000文字、3モードオートスキャン、アナログ、0.31、TV)	134,000	89,000
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	39,800
シャープ CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	54,800
シャープ MZ-1D22(4000&2000文字、デジタル)	119,800	49,800
シャープ MZ-1D01(2000文字、デジタル)	124,000	27,800
シャープ MZ-1D15(2000文字、デジタル)	——	26,800
シャープ 12M312C(2000文字、デジタル)	89,800	21,800
シャープ CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
シャープ CZ-802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ CU14GE(2000文字、デジタル)	——	28,800
シャープ CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
三洋 CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	——	39,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
ニデコ NH-14DD(2000文字、デジタル)	——	27,800
パナソニック TH15M5G(2000文字、21ピンアナログ)新品同機品	——	59,800
ソニー KX-14HD1(4050&2000文字、アナログ21、デジタル、0.37)(新品)	115,800	59,800
ソニー CPS-14F1(アナログ21ピン、ビデオ入力端子付)	60,000	42,800
ソニー CPD-14CP1(アナログ21ピン、デジタル8ピン)	——	42,800
日立 C14-2191(2000文字デジタル)	——	18,000
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	——	35,000より
各社 2000文字カラー	——	19,000より
各社 1000文字カラー	——	14,000より
その他の周辺機器		
エプソン GT-3000(カラーイメージスキャナ)	198,000	99,800
NEC PS88-1010-2W(PC8801用ワープロキーボード)	——	5,000
キャノン FC-3(ファミリーコピー機)	99,800	49,800
各社 G3規格FAX(多数あります。)	——	29,800より
ビクター BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)(新品1セット)	288,000	59,800
オムディックス 6インチカラーTV(1ch〜60ch、FM/AMラジオ付、ビデオ入力OK)	59,800	20,000より

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認下さい。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目〜4ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

- 現金書留の送り先
  〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
  ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

- お振込先 〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕
  〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕
  〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕
  〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。

- 郵便振替口座 東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間〜1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい）は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。
（お客様のFAX番号を記入して下さい）

中古在庫数日本一! 8年間の実績による信頼と安心!

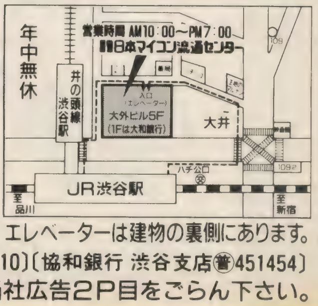
日本マイコン流通センター 広告2ページ目 ➡

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455（ヨシココ）

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 **FAX.03(463)2394**



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

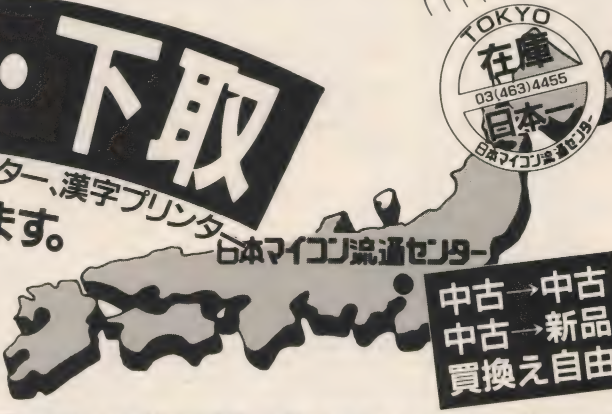
あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

中古買取り、下取りのページ ➡ 日本マイコン流通センター 広告3ページ目 ➡

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのマイコンを

高価買取・下取

98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター
特に高く買います。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の仕払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。
- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。振込を希望の方は振込先を記入して下さい。指定の無い場合は現金書留などで送金致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にMK係を必ずご記入下さい。

(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………24時間FAX受付
FAX 03(463)2394 又は 03(496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

マイコンには専用デスクが必要!
当社オリジナルデスクを激安サービス販売

新品パソコンデスク 皆様に好評を得ております。安心してお求め下さい。

8年間のパソコン販売実績が産んだオリジナルパソコンデスクで環境充実!

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター)

今がチャンス!
PC-8MKII、PC-9MKII
には引出しユニットを、
PC-11には
コード落しBOXを
プレゼント中!

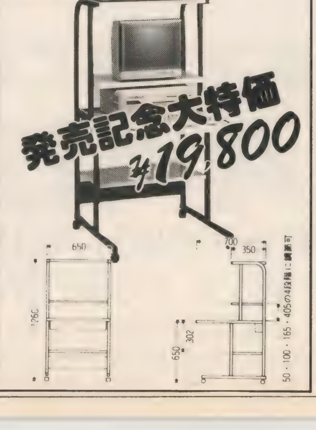
新製品も登場
多くのパソコンに対応して
更に好評!

全国配送

PC-11はディスプレイ台、
PC-8MKII・PC-9MKIIはプリンター台の高さがそれぞれ調整できます。

待に待った新製品登場!!

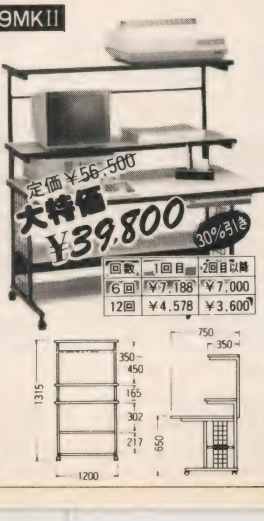
PC-11 新製品



PC-8MKII

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000

PC-9MKII



回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね! きっと当社は安いよ!

渋谷駅前店紹介のページ

人気パソコン中古・新品激安販売! 買取り、下取り大歓迎!

日本マイコン流通センター 広告4ページ目

カード取扱い提携会社

JCB VISA UC DC 日本信販 CF

分割払い取扱い提携会社

オリックスクレジット ORIX 日本信販 JACS オリエントファイナンス CF

中古マイコン激安

中古品在庫500台

渋谷駅前店

中古マイコン500台展示中

- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出（中古基板・中古ソフトもあります）

※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

日本マイコン流通センター 5階フロアオープン

NEC SHARP EPSON 富士通 各種 取扱店

6インチカラーTV ￥20,000より
各種無線機
ビデオ
ビデオカメラ
取扱中!!
お気軽にお問合せ下さい

中古ソフト買い取ります。

(ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など)

※箱、説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。直接お店に持ってくるか、5本以上ならお送り下さい。

正社員募集中!!

若さあふれる社員募集

18才～25才くらい迄

- 勤務地　渋谷駅前店 又は 渋谷営業本部
- 給与　160,000円～250,000円
- 賞与　年2回、昇給年1回
- 待遇　ソフト無料貸出制度あり 社員特別価格販売制度
- 業務　通信販売の電話受付け 店頭販売スタッフ
- お問合せ：03-463-2361 担当：弘瀬(ヒロセ)

※誠に勝手ながら、8/13(日)～8/15(火)は休業させていただきます。

中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!!
中古の販売OK!!

下取り販売・買い取り大歓迎!!

PC 98、88、カラーディスプレイ
漢字プリンター　特に高く買い取り可

・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

㊙ソフト大量展示中!!

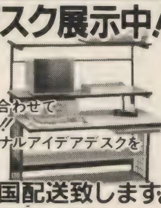
ファミコン用、MSX2用
PC-98用、PC-88用など
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね!

SEGA メガドライブセット

新品　本体+ソフト1本(新品)
(ソフトはこちらでお選びします)

定価￥26,800相当
特価￥21,000

パソコンデスク展示中!



- あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意!!
- 他店にはないオリジナルアイデアデスクを展示中!!

全国配送致します。

もちろん新品もあります

NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出!!

- 中古品と組み合わせての購入OK!
(本体は新品でTVは中古…などもOK!)

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

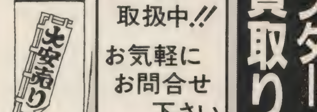
東京受付 03 [463] 4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

FAX. 03(463)2394

年中無休



日本マイコン流通センター　〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

突発的エッセイ

ゲーム音楽徒然草（つれづれぐさ）

磯田健一郎

前口上、イキナリ自己紹介！ と宣伝

というわけで、私が「ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック・ライブラリー」の著者であります。ナニモンなのか知らんヒトが多いハズなのでいちおうジコショーカイすると、つまり……なんだっけな、オレ？

えーと、仕事としては音楽カンケイのコラム書いたり、コンサート評書いたり、クラシックの曲目解説書いたり(現代音楽とかね)、突然シナリオ書いたり、イキナリ小説書いたりしてますね。ついでに、ビデオの音楽作ったり、CGに曲つけたり、芝居のゲキバンやったり、環境音楽作ったり、ライブハウスに乱入したりもするわけで、結局なんだかわかりませんね。

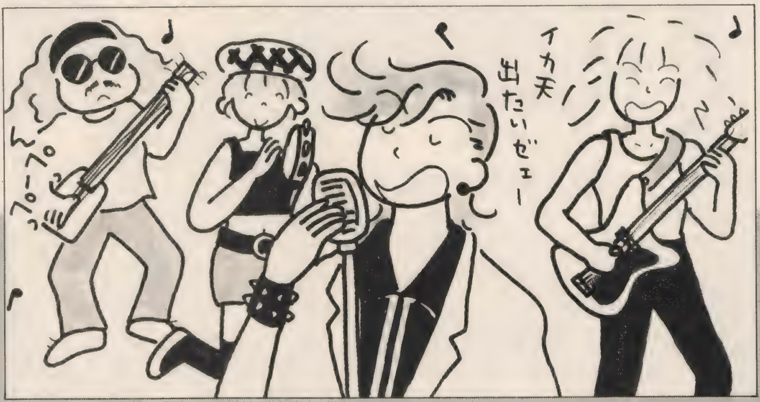
で、今回のナムコの本は、パソコンギョーカイの音楽レベルがヒクイなーとわめいたために、ならやってみんかい、とゆーわけでやったモノで、前座試合であります。

内容としては、できるだけ音楽のチシキのないヒト向きに、音楽理論とか作曲上のタネとかシカケとかの、きわめて表面上のサワリを、エッセイ風に書いたモノです。体系的（つまり教科書的）ではないので、オベンキョーにはなりませんが、音楽に興味がある若い人にはおもしろいかと思います。おそらく、サワリとはいえ、ゲーム音楽のアナライズもどきはこれが初めてでしょう。中、高校生諸君で、パソコン音楽をやりたいとか、ゲーム音楽がイヨーにスキだという人は、機会があれば読んでみてください。

私自身、今回の仕事によって、あらためてイロイロ考えさせられるところがありました。そのヘン、どこかでまとめてみたいと考えていますが、とりあえず、ゲーム音楽について少々、つれづれなるままに書いてみます。

ゲーム音楽のマカフシギ

まず現在のゲーム音楽で、何がイチバンフシギかとゆーと、ありとあらゆるジャンルの音楽が、ゲーム、および、電子音とゆーファクターによって、なんでもかんでも聴かれている、ということですね。



「ゲーム音楽」という音楽があるわけではありません。「映画音楽」という音楽がないのと同じです。そこには、ポップスあり、ハードロック、ヘビメタ(うきー)あり、プログレあり、モダンジャズあり、フュージョンあり、クラシックありの、なんでもアリアリの世界なのです（パンクはねーなァ）。

これは、「映画音楽」に似ています(方法論は、まるでチガイますがね)。

これが最もオドロクところです。偏見でしょうが、ゲームファンが、すべての音楽ジャンルを聴いている、とはとても思えません。おそらく、歌謡曲とかフツーのポップスでしょう。ですが、ゲーム、とつくだけでなんでも聴けてしまう。スゴイことです。

私はけっしてバカにしたりしているのではありません。期待しているのであります。

通常の〝音楽ファン〟は自分のジャンルにこだわり、他のジャンルはカスだと思い込むアクヘキが、多かれ少なかれあるようです。たとえば、モーツァルトしか知らんとか、４ビートジャズしか音楽じゃないとか、ロックだけがタマシイの音楽だとか、そーゆーおマヌケなことを口走るヒトがけっこういるのです。これはウソだ。

音楽は音楽でしかない。

ゲーム音楽は、その内容も、聴き手の耳も（両方ともファクター付きで、発展途上ではあっても)、幅の広さ、そして可能性をもっている、そんな勝手なオドロキと期待を、私はもっています。しかしながら……。

現在フト思うギモンのいくつか

いきなりゼビウスの話です。だれでも知っている〝ドドシドミドシド……〟のシーケンスによる音。私はここにとても大きな可能性を感じました。

「どういう方向かわからないが、こういうコンピュータじゃなくちゃならない音楽作法のコンセプトが、成長していくんとちゃうやろか？」と……。

不勉強にして、私はなぜあのBGMが採用されたか知りません。おそらく世界観の一致、演出、といったイメージのコンセプトと、容量の問題の両方でしょう。が、理由はどうあれ、とにかくキタイしちゃったのです。

が……。

現在の基盤は成長著しく、PSG 3

声なんてのが遠い昔のようです。もう、たいがいヤリタイ音楽はできてしまう。

しかし、カンジンの音楽そのモノはどうでしょう？

最近の音はバンドサウンドのシミュレーション、というひとつの傾向があります。ロック〜フュージョン系の。たしかにひとつの方向ではあると思うのですが、でも、シミュレート、プラス、ゲーム音楽ならではの要素があってしかるべきなんでは？　このプラスアルファがどうもイマイチ聴こえてこないのです。

何かこう「ぼくたちバンドしたかったんだけどテクないからゲーム上でやっとこう」的安易さがあるのが気になったりするのです。それならそれで楽曲のミリョクやアレンジの小ワザでもっと聴かせてホシイなあと。

むろん、これは〝一部の傾向〟です。より新しい音を、まだ確立されてない〝ゲーム音楽作法〟をどんどんさぐっている作り手の人々も多いと思います。ハッキリいって期待している、音楽ミーハーな私ではあります。

ただ、ハードの制約が多かった時代のほうが、それをカバーするためのさまざまな音楽的アイデアがわき出していたように思う、ということなのだ。そのエネルギーが、より進化したハードのうえで、どんどん大噴火していくことを期待している、ということです。

では、パソコン上ではどーか……？

今までのは、キョータイのハナシでした。で、パソコンのほうはどーかとゆーと……。

ヒドイ。

と、イキナリいい切る私です。「何いってんだ、××の、○○さんの曲知ってんのかよ!?」と思ったヒトもいるでしょう。まあそう怒らずに読んでください。個々の楽曲を否定し去る気はないんですから。

まずいちばんブッとんだのが最近のとあるシミュレーションゲーム。ゲーム内容とズレのある音、技法の低さ（音楽的にも、音源をイジる、というイミでも……）にビックリし、思わずボリュームを0にしてプレイしてしまいました。ま、あまりにもよくあることですけどね。

また、音楽がいいといわれた数本の最近のソフトにまたブットビ。パクリの大嵐が吹いていました。ハジからハジまでオリジナリティ皆無。全部引用と盗用でした。ま、ユーザーが喜んでるというコトなので、ソコはソレでいいんでしょうが……。

パソコンレベルでは、いい意味でのアマチュアリズムが期待できます。コリかたまった〝プロ〟に出てこない自由な発想で音楽を作っていくことができる。すばらしい！　ステキなコトだと本気で思います。

……が、現実にはイイ意味でのアマチュアリズムではなく、ワルイ意味でのシロートくささばかりが耳につきます。これはマズいことですよ、コレは。

「そんなこといったって、ウケてんだからいいじゃねーかよォ、文句あんのか？」とゆーヒラキ直りも可能だけど。

商売である以上、〝ウケ〟はねらっていいハズです。しかし、〝ウケ〟にもいろんなヤリ方があるし、たんに楽曲として、シンプルで、わかりやすく、効果的なものをねらうなら、〝プロ〟に頼んだほうがいい。私の知る限り、ギャラは同じですからね。フメンだけもらってプログラマーがMMLなり音源をイジったほうが、〝ウケる曲〟はできる。

でも、ソレじゃアつまんないものね……。

もうひとつのパソコンレベルのギモン

さて、X68000やTOWNSの音楽のスペックはみなさん知っていますね。X68KならFM 8 声とADPCM1声。こんだけありゃアたいがいのコトは、とりあえず表現できます。パソコンレベルでは、とりあえず十分なスペックです（欲をいえばキリがないもんね）。

しかしながらフシギなコトに、最近このスペックにフマンな人もいるようなんです。私はまだ、このスペックを100%生かした音を聴いてないんですがね……。で、外部音源をつけるとかいう話もあります。ヘンだなァ。外部音源だって（チップが違っても）声部がちょいちょい増えてせいぜい少し音色が変わるだけなんだケドなァ。

困ったコトです。音楽そのものが、どこかへ消えている。

たとえFM音源の、ごくありふれた音でも、それをよりよく響かせることはできるのです。音楽的にね。たとえば和声（ボイシング）、音程、旋律の構造、バランスなどで。

たしかに音色は重要な音楽の要素です。しかし、〝音色を作る技術〟と〝音をよりよく響かせる音楽技術〟と、何より〝音楽そのもの〟の検討をすべてブッとばし、作り手の未熟さを、すぐに「音色→ハードが悪い」という逃げ口上にスリかえてしまうのはどうかと思うのですが。

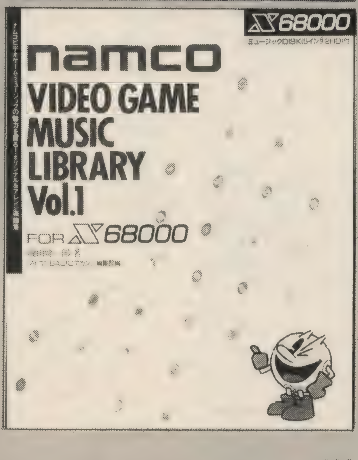
ま、極端な書き方をしましたが、そういう〝逃げの気持ち〟があるのは、事実でしょう。

いい直せば、X68KやTOWNSのレベルのハード上では、作り手の技術と、音楽そのもののよし悪しがモロに出てしまうんだ、ということにもなります。

一ゲーム音楽ファンとして、つれづれのカキチラシをしました。それだけ期待が大きい、ということです。あらためて、ゲーム音楽を文化史的に、キチンととらえてみたい、と考えていますので、よろしかったらおつきあいください。

下の本を１名様にプレゼント。ご希望の方は、〝ナムコビデオゲーム音楽の本〟係と書いて、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第２ビル月刊ポプコム編集部までご応募ください。（提供・電波新聞社）

プレゼントだよ〜ん



POP COMMUNITY '89

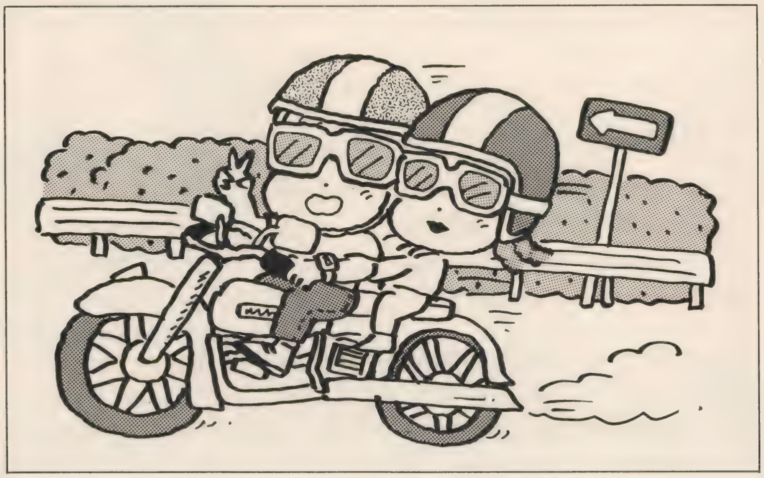
ポプコミュニティ'89は読者と編集部を結ぶイカしたページです

イカした、シビレル、ガッツ！ なページ。そんな気持ちを合言葉に、ポプコム&ポプコミ'89は、来月から進化します。

OPINION PLAZA

暑い日が続いているけど、元気にやってるかな。バテバテの人も、気分だけはリフレッシュしよう。ポプコミ'89もリフレッシュするんだからね。来月からビッグになるぞ（←そのまま大きくなるだけだったりして）。

イラスト・オオシオトモコ



パソコンゲームについて①

ど～も、こんにちは。7月号のオピニオンのコーナーを見て私も書いてみたくなりました。よく、RPGは外国産のRPGはよくて、日本産のRPG(アクションRPGも含めて)は、まだまだダメだという人がよく目につくのですが、本当にそうでしょうか？　あたりまえ、あたりまえ、あたりまえ／　という人もいるでしょう。おそらくそういう方々は、外国産のRPGはわりにシンプルであり、ストーリーや、主人公になりきれるところが好きという人もいると思います。

しかし、日本のRPGもいいところがあります。たしかに、外国産の焼き直し的なところはあると思います。しかし外国産のRPGは、ソフトハウスが悪いのか、やたら時間がかかるので、ストーリーが楽しめるところまでいかずに、やめたくなります。

今まで外国産のRPGで、最後まで解いたといえば、『ウィザードリィⅠ、Ⅱ』しかありません。『Ⅲ』や『M&M』『ウルティマ』『ファンタジー』は、抜け出してしまいました。友人には、私は気が長いほうだといわれますけど……。

それにひきかえ日本産の場合、最近は処理が速く、手軽に遊べます。むろん速いのが全部よいとはいいませんが。中には速いだけで、楽しくないものもあります。でも、気分的には、遅くてつまらないよりもいいですけど……ね。

VK-SATOさんは、『ウルティマⅤ』は、コンピュータRPGのひとつの頂点だと書いてありますが、むろんやったことも、見たこともないので、なんともいえませんが、『ウルティマⅢ、Ⅳ』を見ているぶんには、ちょっと期待できませんな。

（愛知県　BRANDY）

パソコンゲームについて②

楽しみのあるゲームがしたいな。もちろんハラハラドキドキもしてみたい／苦労は嫌だね。ほどよいきんちょーと清涼感があってほしいな。

その点ちょっと前にあったPC-88の『冒険浪慢』とか、『メルヘンヴェール』、それとあの『なんとかキャッスル』

なんてゲームは好きだったなぁ。AVGではなんてっても『ウィル』。あのオープニングのまたたきは、当時MZの僕には感動だったな。

え、何がいいたいのかって？　つまりさ、最近シナリオ重視傾向が強いけど、それはつまりシステム的に昔のような開拓の余地がすごく狭くなってきているからだと思うんだ。アニメーションが斬新だったり、ARPGが革新だったり、そういう発見がとてもむずかしいんだ。おかげで製作者のプレッシャーは強まるばかり、ユーザーは求めるばかり……。

そんなわけで、ユーザーのみなさんは「イース」と「サーク」が似てる、似てないなんていうのはやめにしましょう。

そして『サバッシュII』もいいですけど、とってつけたようなことはカンベンしてくださいね。え、まだ何がいいたいのかわからない？　つまりね、前作をプレイしてなきゃ感動のうすいゲームなんて、よくないってことですよ。これが今のゲームを狭くしている。最大の理由だといいたかったんです。

（神奈川県　佐々木貴志）

S：ゲームに対する思い入れっていうのは、人それぞれあると思う。それこそ、プレイヤーの数だけある、といってもおかしくない。
　ただ、こういうのはやめてほしいな、と思うのは、すぐにカタチにはめて考えること。〜だからいいとか、〜じゃないからダメとかね（外国製、ARPGといった言葉を入れてみると、よくわかります）。問題にされているのは、そのゲーム自体なのだから。

ゲームミュージックについて思う

最近、ゲームミュージックが評価されつつあります。これについてひと言。『スキーム』のBGMは古代裕三氏の作曲ということもあって、とてもよい曲だ。しかし、石川さん(注.『戦国ソーサリアン』の作曲者）がいまいちだ、というのは感心できないことだと思う。そもそも、日本ファルコムだけがゲームミュージックではない。僕としてはゲームアーツや日本テレネットさんの作曲者がわからないような曲のほうが好きだ。両者とも特定の特徴というかくせがあっておもしろい。雰囲気的にもよくゲーム内容にあっている。

石川さんの曲についても同じことがいえる。そもそも古代氏と比較する自体が間違いかつ失礼だと思う。6月号「みときさん」をはじめ、読者のみなさん、その点をふまえて広い目でゲームミュージックを見つめてやってほしい。むろん、石川さんはじめいろんな会社の作曲スタッフのよりいっそうの努力を望みたいと思う。

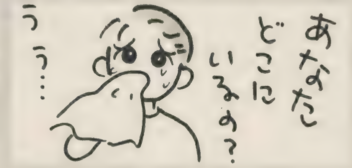
（静岡県　立直一発自摸）

S：ゲームミュージックが、ゲームのオマケから、ひとつの音楽として聞けるようになってきたのは、つい最近のこと。騒がれているわりには、まだまだジャンルとして未成熟な気もする。作曲も、プロの音楽家じゃなく、多くはそのメーカーのスタッフがやっているわけだから、そのメーカーのものと見られるのも、またしかたがないのかもね。

アテンション！搜索願い

人気ソフト500本大プレゼント宛先不明の方へ

『ディガンの魔石』に当選なさった川崎市幸区の西川俊美さん、『大海令』に当選なさった大阪市住吉区の片山恭弘さん。ハガキどおりの住所に発送したところ、宛先住所不明でこちらに戻ってきてしまいました。ソフトは無事に当方で保管しております。どうかポプコム編集部まで御連絡ください！



ポプコミ'89はこう ありたい……と思う

来月から「ポプコム」が、ビッグになる。いわゆる、誌面が大きくなってしまうのだ。この読者ページ「ポプコミュニティ'89」だって、例外ではない。ここだけ、そのままのサイズというわけにはいかないから、当然大きく変わるのである。

中身はというと、一部コーナーがなくなる（月刊ミューコム）ほかは、そのまま。今月休載のミステリーゾーン研究会、パズル倶楽部、モンスター紳士録、RPGエッセイなどは続けていく予定。年内は、とりあえずそれほどいじる気はないんだ。ただし、予測不能の新コーナーを、いくつかスタートさせるつもりだけど。

同時に、いつもいってることだけれど、キミたちからのはがきも大募集。こんなことをやりたいっていうアイデアもね。もっと、遊び心で楽しみませんか？

イラスト・ずんずん

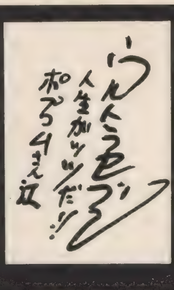
POP LOAD

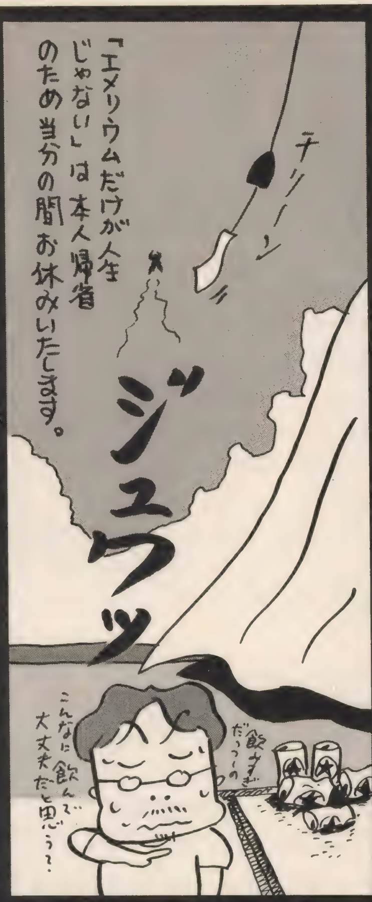
ポプコムに入る（入社する）には、どうしたらいいんですか？　兄は、ポプコムは入りにくそうだから、といって、バカでも入れそーなロ★インに入ろーと青山学院をめざしています（笑っちゃうぜっ！）。（山口県　岩政智也）　S：どうしたらいいんでしょう？　そうだ、僕はどうやって入ったんだ!?

OH! MY LOVELY COUNTRY

わしらのイナカ自慢

最近、またはがきが少なくなってきた。ちょっと油断すると、すぐこれだ。それなら、それでこっちにも考えがあるぞ。いつでもやめる覚悟はできているんだからな(と、脅してみたりね)。





こんにちは、28です。どーも、本州に住む人は、北海道の人間をいなか者だと思い込んでる人が多いようだけど、ちゃうからね。

と前書きを置いて、しかし私の住むあたりは、へき地です。

牛、鶏はおろか、いたち、きつね。やぎ、きじ、カッコー、とんび、まむし。日本に生息するありとあらゆる生物が見れるかもしれない、というところです。

夏休みのバイトでしたら、コンブ漁、牧場の牧草づくりなんかもあります。

私は、浦河町でも、とくにはずれに住んでいるので、それはたいへんです。映画館、おもちゃ屋さん、喫茶店、本屋さんなどは、すべて2駅向こうの町までありません。そんなところへ、町の友だちを呼んだら、1kmも上流に迷い込んでしまいました。

でも、よいところだってある。土地が安い。わが家では、1坪5000円の土地を、100坪ほど持っています。とてもステキでしょ。あなたも、こんな町に住んでみませんか。

(北海道浦河郡浦河町　火山灰28号)

実際には、本州と北海道の間にはブラッキストン線というのがあって、生物相に違いがあります。したがって、本州に生息する動物がすべて北海道にいるとは限りません(今、みんな青函トンネルを通って、移動している最中なのです)。

というマジメな話は置いといて、僕も網走で野生のキタキツネを見たことがあるし、タクシーの運転手からは、網走駅前にシカが迷い込んで走り回った、という話を聞いたこともある。やっぱり、北海道は、何かが違うのだ。

〝責任者出てこい!〟コラム

ポンセ松崎の今月の喝ッの第2回

明菜! オレがついてるゾ

中森明菜よ、ガンバレ! またオレたちに、ボディコンの美しいアンヨを見せてくれ! 近藤某のことは、もういいじゃないか。男なんて掃いて捨てるほどいるんだ(ちなみに筆者は32歳、独身だ)。もう、コレっきりなんてことはないよナ。早く、元気になって帰ってきてほしい! これは〝喝!!〟ではなくて、切なる〝お願い〟だ。この一文が店頭に並ぶころには、復帰のメドが立っていることを祈っている。

……いきなり、脱線してしまった。それもこれも、この事件が、オレにとってあまりにもショッキングだったからにほかならない。お願いだから、命を粗末にしないでほしい。ミミズだってオケラだって、ラ・バンバ荒木だって生きているから友だちなんだ(意味不明)。とにかく、これを読んでいる中高生諸君、悩みごとは談之助師匠がバッチリ解決してくれる(と思う)から、クヨクヨするな。ウジウジしとるヤツは、このポンセが日光江戸村で買ってきた精神棒で、〝喝!!〟を入れてやるゾ。

話題を変えよう。昨日(7月16日)、眠い目をコスリながら、イギリスGPを見ていた。今年のF1はどこかオカシイ。予選でダントツのセナが、どうしても勝てない。今回はスピンして、そのままリタイアという情けないあり様。昨年の走りはどうしたんだ!? せっかく、〝セナで泣いているアラン・プロスト〟というギャグを考えたのに、使う場所がないじゃないか! べつに、プロストがキライってわけじゃないけど、セナがあんまり調子悪いんで、一発〝喝〟を入れておきたいと思う。そうそう、もちろん中島も、もう少しガンバってほしい。「今度こそは……」と期待して夜ふかししてるのに、いつも裏切られる。オレの睡眠時間を返せ! 次の日は1日中ボ〜ッとして、仕事も何もあったもんじゃないんだゾ! とにかくポイントを取れ。そうすれば、スッキリした朝を迎えられる。

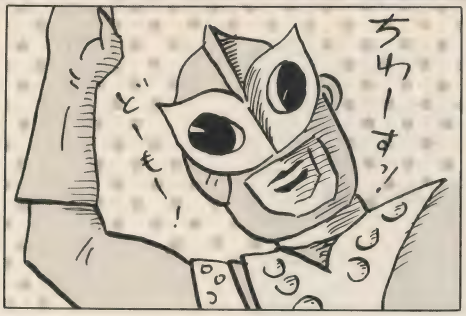
さて、F1と中森明菜。全然関係ないようで共通点がひとつある。そのココロは〝どちらも一度のってみたい!!〟

(私もじつは怒っている。明菜! オレもついているぞ——担当者)

■絵・ポッキー前嶋

どうも、初投稿です。というわけで(どういうわけだ!)、僕はポッキー前嶋さんの「だれがアホやねん」がとても大好きです。「だれがアホやねん」のページを作ってください。僕と同じ意見の人がいたら、ポップロードで署名運動をしましょう。　(兵庫県　『ヴェイグス』の当選者に名前が載った少年)　S:……(ネタにされそうなので、言質を取られないようにしないと)。

ゴーゴーゆくぞ二段変身！
宇宙の勇者サンダーマスク



好評連載のこのコラム。今月は、いつもどおり懐かしのヒーローだ。懐かしすぎて、知らない人もいるんじゃないかな!?

木川存美

昭和47年から48年。変身ブームも爛熟期を迎え、さまざまなキテレツなヒーローが世に現れた！　1週間に10本以上のヒーロー物が放映されていたという悪夢のような時代である（このころにビデオなんか持っていたら、エアチェック用のビデオテープだけで破産しちゃうだろうな）。今回紹介する『サンダーマスク』もそんな群雄割拠の時代に誕生したヒーローである。

サンダーマスクは地球防衛のために遠い宇宙のサンダー星連邦から派遣されてきた。対する敵は、宇宙の魔王デカンダ（親分に大魔王ベムキングがいる）。やつの操る「魔獣」と戦い地球侵略を阻止するのが彼の使命だ。

と、ここまではふつうのヒーローと変わりないが、そこはそれサンダーマスク。ただ者ではない。

サンダーマスクは現在の地球を防衛するはずが、ふとした手違いで1万年前の地球に到着してしまったのだ。ナウマン象と戦うわけにもいかず、サンダーマスクは1人さみしく冬眠してしまうのであった。まさに前代未聞。時間にルーズなヒーロー。これが会社なら始末書ものである。

1万年後、現代。サンダーマスクがグースカピーしている間に魔王デカンダの地球侵略作戦は予定通り開始された。宇宙考古学という怪しげな学問の権威、高瀬博士は古文書などからサンダーマスクの存在を知る。彼が発掘してくれたからいいものの。放っておいたら2万年でも3万年でも眠りっぱなしだったのだろう。トホホ……。

魔獣退治に奮闘するサンダーマスク。彼の得意技は手袋を変形させる大型手裏剣「サンダーシュート」。そして魔獣と戦う際に巨大化するための「サンダー二段変身」だ。

『サンドゥアアーッ二段ッへーんしーん!!!』

サンダーマスクのストーリー自体は覚えていなくとも、この〝叫び〟だけは覚えている人も多いだろう。サンダーマスクに変身する命光一は菅原一高氏が村じていた。氏のふだんの演技はたんたんとしているのだが、いざ、サンダーマスクに変身してからのアフレコは、まさに雄叫びなのである。これは、神谷明の『ゲッターロボ』と双壁を成すほどの迫力である。

サンダーマスクの最終回がまたスゴイ！　大魔王ベムキングは、最後の魔獣・鉄人13号を使い、宇宙パトロール隊の新型ミサイルを誤射させてサンダーマスクを抹殺する作戦をとる。死にはしなかったものの命光一はその変身能力を失ってしまう。ベムキングは魔王デカンダに再び命ずる。「今度こそサンダーマスクの首をとれ！」

これをまに受けたデカンダは、変身できない命光一を前にして困惑してしまう。

「う〜む。困った。大魔王はサンダーマスクの首をとってこいといわれた。変身できないとはじつに困った……」

このセリフがあくまでシリアスなドラマの中で語られてしまうのだからこっちが困ってしまう。

とにかく、最初の居眠り事件から最後の変身事件までサンダーマスクは目が離せない存在であった。

（サンダーマスクのマンガはなんと故手塚治虫先生が執筆されており、単行本は今でも入手可能。興味のある方はドーゾ！）

だれがアホやねん！
BY POCKY PRODUCT 1989

テレビヒーロー探検隊
第5回

POP LOAD

フジTVのドラマ「華の嵐」に続き、「夏の風」が始まった。前回同様休みにはいるので、毎日見れるというわけさ！　それにしても、benetton（F-1）に、もっとガンバってほしいな。中日ドラゴンズもまたしかり。美里のFlower bedはいいよーん。それにしても、話題がメチャクチャだな。　（神奈川県　便乱坊男）　S：「夏の嵐」？　「夏色の天使」じゃないの？　小川範子主演のヤツ。

読者のゲーム評

第6回

▼あれも言いたい、これも言いたい。あれこれゲームまるかじり！

第6回。半年が過ぎました。来月から誌面も大型になるので、それに合わせて、正式なタイトルにしたいと思います。内容も、さらに充実させたいと考えていますので、はがきのほうもよろしく。詳しくは、のちほど。「告！(喝じゃないぞ)」のコーナーで。

お詫びと訂正のコーナー

先月号のこのコーナーで、編集上の手違い（主に、ワープロ操作での問題とみられている。対策本部より）で、7月号で採用した「サイオブレード」のはがきが、8月号にも載るというミスをしてしまいました。指摘していただいた読者のみなさま、ならびに関係者の方々に深くお詫びします。

とともに、読者のみなさま、もうちょっとはがきを出してね（まだまだ少ないんだよー）。

かわいそう物語

▲ ▲ ▲

唐突ですが、『かわいそう物語』は、本当にかわいそうなゲームです。こんないいゲームが売れなかったのは本当にかわいそうだ。『水龍士』と並ぶ隠れた（？）名作だと思う。はっきしいって『イース』シリーズより感動したし、やりがいがあったし、『ドラクエ』よりおもしろい。

何がいいかというと、すべてすばらしいのだが、とくにシステムがすばらしい。『イースII』がすごいといっても、やはり（？）経験値稼ぎがあるが、このゲームには、まったくない。つまり、戦闘がないＲＰＧなのである。

いや、ＡＶＧかもしれない。でもそんなことはどうでもいい。とにかくすばらしいゲームなのである。しかも、今やだれもがほめる『ドラクエ』のマルチシナリオを、このソフトは１年以上も前に取り入れている。作者の顔が見たいくらいだ。ゲームだけでなく、もちろんシナリオもすばらしく、『イース』なんて子どもだましにみえてくるくらいだ。

今までのＲＰＧでは、主人公がいくら悪者を倒そうとしても、ほとんど協力してくれないし、たまにアイテムをくれるのがいいところだった。しかしこのゲームは違う！　住人みんなが協力的でまるで生きているみたいなのだ。これもほかのＲＰＧにはなかった点だ。このときはさすがに涙ぐんでしまった。しかも、味方だったやつが敵になって攻撃してくる点も驚いた。

もちろん、グラフィック、音楽も凝っているし、ゲーム・スピードを変えられたり、マップを自動で描いてくれたり、親切きわまりない。欠点といってもないのだが、あえていうと、意味のない(？)お遊びアイテムがあまりに多いことだ。僕は、これも作者のセンスが出ていて好きなのだが、嫌がる人もいるだろう。

とにかくいいゲームだし、純粋にシナリオだけで、30時間は楽しめる。マウスも使え、やりやすいし、絶対にやってみてください。今までのＲＰＧとは次元の違う高いシナリオに、終えたときはきっと涙していることでしょう。ぜひこのシステムで続編を出してほしい。ちなみに、ＶＡ用よりもＳＲ用のほうができがいいようです。

（大阪府　杉原亘）

イラスト・ずんずん

信長の野望　戦国群雄伝

▲ ▲ ▲

『戦国群雄伝』でいいたいことがある

ポップロードに載ったら、きたさやなかじに笑われちまったい。別に笑うことねーだろ……ということで、また載ってやれ。（長野県　関島洋二）　Ｓ：そう、べつに笑うことはないよな、ハハハ。

◀『ヴァリスII』千葉県・れおる

ので書きます。

武将のパラメーターで、体力をつけてほしかったと思う。無名武将を継がせたら、2、3年で死んでしまうことがよくある。もし、体力のパラメーターがあったら、死期がわかるのに。

それから、1年12回のコマンドはだるい。『三国志』は1か月1回なのに、『群雄伝』は、行動力があるから、よけいだるい。それに、委任すると、勝手なことばかりするし……。あと、戦争モードで、鉄砲の遠方射撃ができない。軍師が活用できない。籠城戦がつまらない、などです。

何か、へんに『信長の野望』にこだわっていて、ほかのゲームの要素が生かしきれてないように思う。今度は、まったく新しいゲームを作るようにして、『信長』を作ってほしいと思う。

（岡山県　V）

ミッド・ガルツ

▲ ▲ ▲

デモを見て興奮した。しかし、その興奮はゲームが始まると同時に消えてしまった。

やりたいことはわかる。ウルフ・チームは、いい意味での紙芝居をやりたかったのだろう。紙芝居は、観客にはストーリーを選択できない。それと同様、このゲームの自由度というものは、とても低い。だが、紙芝居に自由度など必要ないのだ。

私が本当に文句をいいたいのは、アクションシーンである。1面から3面程度までは、まだゲームになっていたが、敵を倒してもなんの見返りもないし、にもかかわらず敵はやたらに出てくるし、それ以降は、敵を無視してひたすら先に進むだけのゲームになってしまっている。

結局、どこにつまることもなく、1日で解けてしまった。これで9,800円(PC-98版)では、どうも納得できない。ディスクも5′2HDで4枚組だが、本当にそれだけ必要か疑問である。

緻密な設定、思い入れは大いに評価したい。だが、アクションシーンがお粗末すぎる。

ウルフ・チームには、デモだけでなく、アクションにも技術力をつぎ込んでほしい。

（大阪府　覇亞弟蘇（ハーデス））

新・九玉伝

▲ ▲ ▲

『新・九玉伝』についてひと言。このゲームはとにかく速い（8MHzの場合）。某ゲーム、『X〇K』なんて目じゃない。速いものはだれがいおうと速い。そう、『新・九玉伝』は速さが売りのゲームなんだ。

このゲーム、たしかにグラフィックはそこそこ、シナリオもまあまあ。特別、どこがすごいってわけでもない。一見地味なARPGだ。しかし、速さだけは特別だ。なんせ速いから、レベルupも苦にならない。速さだけでゲームが成り立っているようなものだ。

シナリオは、最近のゲームによくある「イベント方式」ではない。「九玉を集める」、これひと筋。単純だけど、このほうがいい。「理」にかなっている。

だれがアホやねん！

BY POCKY PRODUCT 1989

シナリオどおりだし、ちょっとしたイベントはあるけど、「九玉を集める」に関係しているからいいじゃん。悪者を倒しにいくのに、関係ない女を助けるなんてのよりは、よっぽどいいと思うけど。

ほかには……、最後でちょっと詰まるけど、冷静に考えれば意外と簡単に解けるよ。俺は3日ほど悩んだけど。エンディングもおもしろいし、音楽もいい（サウンドボードIIがあればなおよい）。そして、何よりも“あきない”し。そのおかげで謎自体は簡単だからだいたいの人はエンディングが見られると思う(注：この手のゲームが、嫌いな人にはあきるかもしれない)。

POP LOAD

こんにちは、SOULです。最近RPGについていろいろなことがいわれていますが、これだけゲームについての情報があるのですから、自分にあったものを購入すればいいと私は思うのですが。いかがでしょうか？　（実際やってみると、つまんないこともありますよ）　P.S.ポプコムでは、ゲームの悪い面についても書いてください。(新潟県　SOUL)　S：まあ、人それぞれ、いろんな考えがあるものです。

ミュージックモードもあるし、りっぱなソフトだと思うんだけどなー。人気がなかったのが本当に不思議だ。でも、もしやる機会があったら一度やってみな。おもしろいぞー。あっ、そーそーF1キーを押すとさらに速くなるよ。　（神奈川県　三遊亭炎丈）

クリムゾンII

ついこの前、ポプコムで『クリムゾンII』がクリスタルソフトより出たのを知った僕は、さっそく買ったんですが、なんとふつうに進めていたら、一度もつまずかずに4日間で解いてしまった。前作も解いただけあって、これも解かなければならないかな〜みたいな気持ちもあったけれど、まさか4日間で終わるとは思わなかった。前作『クリムゾン』は解くのに2週間近く、それも徹夜もあったくらいなのに、一度も謎にひっかからないで終わってしまった「II」は、いったいどーいうことなのだと思い調べてみたところ、次のようなことがわかった。

1. ダンジョン、迷路がやさしすぎること。
2. シナリオ、クエスト重視で、複雑さがないこと。

などである。だが、もちろん長所もある。それは、

1. エンディングがいい。
2. オートキー。
3. 魔法を自ら覚える。
4、魔法の種類が増えた。
5. クエスト、シナリオが増えた……etc.

くらいだ。レベルアップの際、オートキーはスゴク楽だし、魔法は買わずにすむし、シナリオが増えることなどユーザーにとってうれしいことばかりだ。それだけに、唯一の短所だと僕は思う。かといって、むずかしいゲームもぜんぜんつまらないし、ましてや簡単すぎるゲームは相手にならないのだ。

クリスタルソフトさん、今度はユーザーの気持ちとゲームの質をよく考えて、すごいRPGを作ってください。それでは、また（うおっ、なんか最後はソフト会社向けの感じになっちゃったなあ！）。　（茨城県　グレッシ）

▲千葉県・永田稔

▲山口県・パーン羽柴

さっそくですが…『イース』です

8月号の○くさんさんへ。

「自由度が低い」。これはよくいわれていることですが、「ストーリー性を追求すると、自由度が低くなる」というのはしかたのないことだと思います。『イース』は、自分がアドルとなり物語を追体験していくゲームです。「昔、冒険者アドルという者が、クレリアの剣でダルク=ファクトを倒し、本ボス・ダームを打ち破ってイースを平和に導いた……」。これらのことを、僕たちが追体験するわけです。だから、みんなが同じ結果になるのは当然です。

そういう意味からすると、この『イース』は、形式としてはRPGよりADVに近いかもしれません。では、この「イース」というゲームはRPGではないかというと、それも間違いです。「○くさん」さん、あなたは、『イース』のマニュアルを読みましたか？　たぶん読んでいないでしょう。そこには、『イース』のゲームが始まる以前のことについて書かれています。アドルがどこで生まれ、どういう人生を送ったのか、そしてどういういきさつでこのイースにやってきたのか、などが詳しく書いてあります。こういうことを知って、はじめてアドルという人物に親近感を抱くのです。そして感情移入ができるのです。RPGの定義は「役割を演じるゲーム」です。僕は『イース』をやっている間、いつのまにかアドルを演じていました。アドルのように喜び、笑い、悲しみ、そして感動し……。僕は、『イース』を終えたとき、ゲームというものが、こんなにすばらしいものなのかと思い、すごく感動しました。こんな気持ちにさせてくれたのは、『イース』だけです。とにかく、「○くさん」さんとは、アドルに対する思い入れや感情移入の度合いが、まったく違うのです。だから、感情移入していないあなたが、このゲームをおもしろいわけがないのです。そして、この感情移入こそが、今のRPGに欠けている最大の要素なのではないでしょうか。

「本格RPG」と称されるRPGのほとんどは、多人数パーティー制を取り入れています。つまり、自分自身が6人や9人のキャラクターをほぼ同時に演じるのです。こんなので感情移入できますか？　できるわけがない。本当によいRPGだったら、「役割を演じること=感情移入」になるはずだと思います。マップを広くして、武器やアイテムを増やして、パラメーターを細かくして……。たしかに、そーゆーこともリアルさを増す要素になるでしょう。しかし、大事なことが欠けてないでしょうか。その欠けている部分を『イース』は持っているのです。

たんなる宝探しや殺し合いよりも、心の通ったRPGのほうが好きだっ！

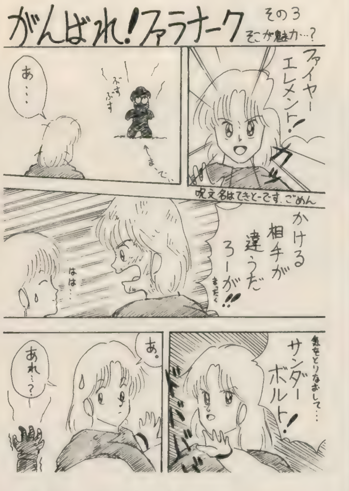
（千葉県　1字進む）

ども。高2の夏休みともなると、少し将来について考えてみることがある。で、いつの日か、英国数理社が全部ダメだが、ゲームをやる集中力と根気があるぼくを雇ってもらえますか？　（兵庫県　N.T）　S：あるのはいいんですが、それだけだと、ちょっとマズイと思います。

▲高知県・優夢幻

なんなんだ? サバッシュ

初めまして。『サバッシュ』、いいですね(まあ、Bディスクは……)。もう、最高のRPGたど思います。まず



▲大阪府・喜屋武諭

BGM! 文句なしによいと思います。そしてスクロールも。あの「ラーフのじゅうたん」には感激!

キャラクターのほうは、まずマーディ君。サージとうまくやってね、ごくろうさま。次にカーラマン。わたしは、ザールでプレイしましたが、個人的にはいちばん好きです。オープニングのカーラマンの姿に惚れてしまいました。お次は、グレッシ。バロでしたが、うーん、なんともいいようがありません。あ、よく敵の魔法にかかってくださいましたね。「あーもう、にぶいなあ」なんていっちゃったけど、許してね。

こんどは、ビリンチ。アーベル君、君のためにテリアカを買っていたようなもんだよ。5回に一度は、必ず星になってしまったね。いっぱい殺しちゃってごめんね。最後は、サージ。マーディ君がキスされたりするとCTMが下がっちゃうところがかわいい! シャフルナーズでしたが、もうちょっと魔法を大きい声で唱えてね。

終わりに『サバッシュ』の製作に関係したスタッフのみなさん、同時進行レポートのみゃあくんさん(あなたのおかげで解けました。編集部注。いえいえ。ちなみに、彼は大学を5年かけて卒業し、いま某大手印刷会社の秘密研究所にいる、なんてことは、本人のプライバシーを侵害するようなので、決していえません)、ポプコムのみなさん、円丈さん(落語のほうもがんばってください)、そしてマーディ君以下4名の方々に心から感謝! まだ書き切れないことがいっぱいあるので、NO.2へ……。

(大分県　なぎさ)

——住所や氏名は、ちゃんと書いてね。

だれがアホやねん!

BY POCKY PRODUCT 1989

このコーナーは、読者のキミたちのゲームに対する感想、意見、その他を募集します。長さは800字以内。イラスト投稿もOK。「ポプコミュニティ'89　読者のゲーム評」まで。

告! 読者のゲーム評はこう変わる といいな

6回目を迎えたこのコーナーも、いよいよ来月から(仮題)もとれて、ニュースタイルへ。新生ポプコムに合わせて、さらにパワーアップする予定。

そこで、これを機会に、ちょっといっておきたいことがある。今まで寄せられてきたはがきは、全部がそうではないけど、全体的にマジメで堅すぎる。このままではいけない!

でも、タイトルが「ゲーム評」だもんな。まじめだよねー、ということなので、次号からちゃんと決めます。だから、キミたちにも、もっとミーハーノリ、タテノリ(?)が欲しかったりするんだ。評論する、なんて意気込まないで、もっと肩の力を抜いて、いいたいことを書いてきてほしい。

そこで、フリーなゲームのはがきのほか、こんなテーマも募集します。

I 『イース』特番

先月号でも募集した、『イース』に対する集中特集。『イース』シリーズならなんでもOK。誉められてばかりいる『イース』について、「いや、これは違うぞ」というのがあってもいいな。たんなるファンレター、意見、その他、いいたいことがあればどうぞ。

II シミュレーションをシミュレーションする。

最近、流行のシミュレーション。このジャンルでは、思いっきりなりきってみてほしい。たとえば、歴史シミュレーションなら、その口調で書くとかね。円丈のドラスレや、与志田タクミくんのレポートなんかを参考に。なりきり度に注目したい。

III アクションゲーム奮闘記

文字どおり、アクションゲームでこう戦った、というレポート。奮戦の成果を、赤裸々(?)に綴ってみてくれ。これは、写真やイラストでもいい。

そのほか、もっと遊んでみてもいいじゃない。おもしろいはがき、待ってます。それでは、来月。リフレッシュしたコーナーで。

POP LOAD

こんばんはっ!(夜に書いているのです)　6月号169ページに載った「かんなりたかし」改め「ブラック・ティアマート」です。ところで、同号231ページの「おのれこしゃくな」を見て、「おのれコサックな!」などと呟いたのは、ぼくだけでは——ぼくだけだろうか……?(アニパロブックスの藤田わか先生の『世紀末翼伝説』を読めばわかります)　(北海道　ブラック・ティアマート)　S:ディープだ!?!

PIRATES

「パイレーツ!」誌上コンテスト 中止のお知らせ

「ごめんなさい……都合によりコンテストは中止になってしまいました。」

えーっというわけで(?)、のっけからおわびの嵐となります。まず、東京での最終公開コンテストが突然ですが、マイクロプローズジャパン社側の都合により、中止になってしまいました。

うーん、まことに残念であります。ポプコムでも、秘密の特訓を開始しなくちゃならないなって思った矢先のことで、ショックです。

よって、「パイレーツ！」コンテストは、不完全燃焼という形で終了ということになってしまいました。現時点でセーブディスクによる確認のとれている成績優秀者には、マイクロプローズジャパン社から、プレゼントが用意されるそうです（そういうことだそうですから、納得してください）。

いちおう、成績一覧をいただいているので、以下に発表します。全国津々浦々から、われこそはってな感じで続々と応募が寄せられたんだけど、得点はものすごかったね。トップクラスになると金貨50万枚近く、土地だって1万エーカーをかるーく越えているうえに、イギリスで公爵、フランスで男爵、オランダで艦長だってんだから、はっきりいって頭が下がります。また機会があったら、なんらかの形でコンテストを企画してみたいので、そのときまで腕を磨いて待ってください。

★　★　★

【海賊ベスト４】

1位　きよりん中佐　190点
34歳で引退、国王の側近。

2位　寺竹　功一　112点
36歳で引退、国王の側近。

3位　佐藤　敏行　64点
海軍将軍、家族４人発見。

4位　松原　啓介　47点
議員。英提督、蘭少佐、西公爵。

(株)日本マイコン流通センター
東京都渋谷区道玄坂2-3-2　大外ビル５階（１階は大和銀行）
03-463-4455（代）
営業時間　午前10時から午後７時
フェアー期間　７月26日～８月12日
８月19日～８月31日

●毎年恒例

特選中古マイコンフェアー

ポプコムの広告でもおなじみ、(株)日本マイコン流通センターが、また今年も、ポプコム読者のために「中古マイコンフェアー」を開催！

人気の中古マイコン、ソフトなど500種類、2000点を用意。NECのPC-8801シリーズをはじめ、PC-9801、X68000、なんと、FMタウンズまであるヨ。周辺機器、ソフトにいたるまで中古激安品のオンパレード！　東京渋谷の駅前ショールームを改装して、気分も一新、君たちを待ってる。だから、夏休みのお小遣いは無駄遣いせずにためておこうネ。必ず、満足できるはず！

あ、それと、こんないい事大きな声じゃいえないけど、ポプコム９月号を持って「これを見た」といった人には、(株)日本マイコン流通センターからうれしいプレゼント！（ただし、中古マイコン本体を買ってくれた人に）。

期日、場所、連絡先は次のとおり。

今月の"コレを読め!"

う、う。暑い。暑さでバテそ。こんなときには、本でも読んで、頭に栄養、とらなくちゃネ。と、今月も、栄養満点、頭も大喜び！の3冊を、チョイス。お味は、いかが？

「大森一樹が語る、映画作りの現場。ホント、大変なのネ!」

映画物語

大森一樹　筑摩書房　1,850円(税込み)

「『さよなら』の女たち」って映画、覚えてる？　斉藤由貴ちゃんと大森一樹監督コンビの3作め。大学を卒業した由貴ちゃんが、いろんな人と出会って大人になっていく内容だったよネ。この映画の、クランクインからクランクアップするまでの毎日(まるで戦場！)を、大森監督が記録した本なの。

映画作りって、金と頭と、そして体力！　ネ。走る伊武雅刀（突然、アイドルに転身した父親役。快挙！）の鼻から、白い息を出したいっ。で、煙草を吸わせて走らせたり、熱湯、含ませたり。このシーン、流れるのはほんの数秒間なのヨ！　窓いっぱいのサイズから、窓入れ込みの2人まで、カメラを引きたい、と、撮影、水野尾さんのひと声。それも、モノレールの中！　移動車の代わりに、三脚の下に新聞紙を敷いて、引っぱることに（危うくスタッフのジャケットが犠牲に)。

うん。映画を1本作るって、本当にたいへんなのネ。でも、すっごく魅力的。コレ読んで、映画製作の現場を知れば、映画をもっと、楽しめるわネ。

「生まれも育ちも東京、ガンコな江戸ッ子が語る"真東京八景"」

来るな!

景山民夫編　テレビ朝日　980円(税込み)

東京の人口を占めてるのは、本来"田舎者"だった"東京人"が、ほとんど。そのうえ、"家付き娘"がチヤホヤされるほどの、地価高騰ぶり。住むこともままならないなんて、情けないわネ。そこで、大胆にも、「来るな！」と、怒りの声を上げたのが、チャキチャキの江戸っ子、七人衆。「本当の東京って、ゼッタイ、こんなんだ。」と、それぞれ、思い入れたっぷりの東京を語るのが、この本なの…。

七人衆は…。『遠い海から来たCoo』でみごとっ、直木賞を受賞した景山民夫。"おしゃれ"な街の代表、代官山を生活に根差した町なんだ、と、いい張るの。2番手は、元気な詩人、ねじめ正一。世間を騒がせた大、小事件のあとを、うさぎ跳びよろしく跳び歩くことで、東京を紹介。3番手。荒俣夫人の杉浦日向子。やんごとなき千代田区を、もち、江戸情緒たっぷりに解説。

以下4人、続くわけだけど、これははっきりいって、ガンコ者の主張ネ。東京を知らない人も、7人7様の東京、読み物として十分楽しめるわヨ。

「全国の田中さーんっ、必読！　"田中さん"を研究、愉快な一冊。」

一冊まるごと田中さんの遊読本

田中さん研究会編　集英社　1,000円(税込み)

世の中には田中さんって人がずいぶんたくさんいるけど、田中さんっていったいどんな人たち？　田中さんって何者？

——突然ですが、そんなムチャクチャな疑問を明らかにしてみようというのが、この本のテーマ。

なんたって、田中さん人口は150万人もの数らしいけど、それじゃ、そんな多人数の田中さんご本人たちは、田中さん姓をどう考えているか？　田中さん以外の人には、田中さんたちはどう映っているか？　そして、有名な田中さんにはどんな人がいるのか？

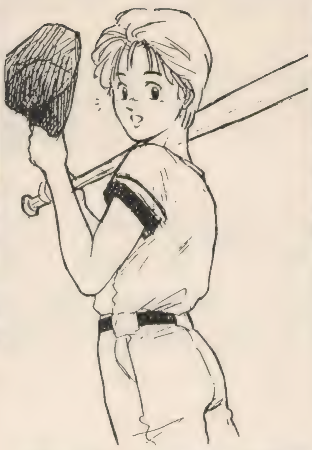
いろんな疑問にそってアンケートに座談会、フーズフーと、さまざまな角度から田中さんをリサーチしたら、田中さんって愉快でおもしろい人たちだってことが、よーくわかったみたい。

名づけて、私家版田中さん白書。十数人の描き下ろし漫画と満載のイラストで、ビジュアル的にも超楽しい一冊、一読の価値あり、と見た。

どもっ!!　はがきが41円になって、記念すべき第1回めの投稿です。ところで質問ですが、ポプコム編集部には、どのようなパソコンの機種がありますか？　もしFM-TOWNSかX68000が2台以上あれば、ぼくに1台ください。お願いします。(徳島県　平田仁志)　S：TOWNSは2台、X68000は5台(！)あるけれど、他人にあげるくらいなら、僕がもらっているよーだ。

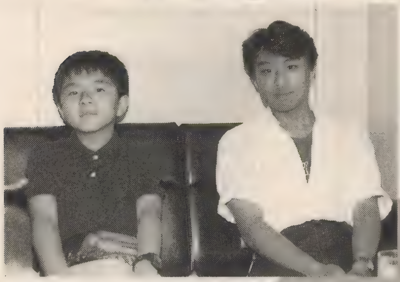
ホエ狂 YOKOHAMA TAIYO WHALES ワールド拡張版

青山・神宮の森に輝いたマリンブルーの戦士たち‼



▲巨人戦にはおよばないが、客の入りはまずまず。

力投する欠端（カケハタと読む、ケッタンではない）。



左が脇坂君（13歳）、右が堀君（18歳）。まずはポプコム編集部へ集合。ホエ狂どうし、今日の試合を占う。

神宮球場前にて記念撮影。右からポンセ松崎、脇坂君、堀君、そしてブルックリン会長。

ホエ狂会員の読者2名が観戦！

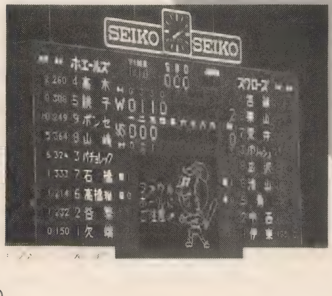
去る7月11日（幸運を呼ぶ火曜日だ）、ホエ狂ワールド夏のイベント、〝セリーグ裏伝統戦ヤクルトVS大洋〟観戦ツアーが行われた。ホエ狂ワールド会員175名の中から選ばれた首都圏住民読者5名。しかし残念ながら3人は、キビシイ受験勉強、夏期講習、期末テストなどが原因で参加できず、1日くらい勉強しなくてもボクは平気さ、という陽気で頼もしい2人の少年が参加してくれたのである。

1人は神奈川県の浪人生（18歳）、堀敬君。日夜、受験勉強に取り組んでいる疲れを少しも感じさせない（本人も感じてないかもしれないけど）、その爽やかな笑顔に好感を持った。

堀君はちなみに屋鋪のファン。この試合もスタメン登場はならず、残念そうだったが、後半に代走で登場、決勝のホームを踏んだ。このときばかりは、堀君も大騒ぎでありました。

さてもう1人は、墨田区の脇坂君。13歳の中学1年生。まだウイウイしい誠実な感じの少年だ。彼ははがきに、「ほかの球団は大洋のサンドバッグとしか考えていません！」と書いてきてくれ、ボクはとてもウレシかったが、編集部のみんなは、〝大洋のサンドバッグ〟と読まずに、〝大洋をサンドバッグ〟と読み、大笑いしていた。やだね、大人って。イヤなやつばっかりだポプコムは。

という2人とボク（ブルックリン）、それに荷物運びとしてポンセ松崎、カメラマンに編集部S、総勢5人で神宮球場へ向かった。あいにくの小雨で少々心配だったが、試合の白熱とともに雨は上がった。結果は5対3で大洋の快勝！　小さな4番打者・山崎のホームラン、そして欠端、中山の好投で、今季めったにお目にかかれないみごとな勝利を収めたのであった。やったね。



まずはホエールズが先攻。

ポンセ松崎、編集部S、すでに試合前からホロ酔い気分。まじめに応援せい！

やったぜ、ホエールズ！興奮するホエ狂たち‼

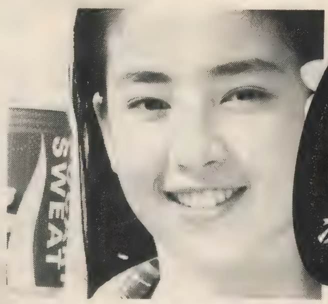
手に汗
にぎる言論の
バトルロイヤル

ポプコム杯争奪!!

第3回 誌上ディベート

渡辺満里奈派

"ディベート"とは討論の意味。毎回○○VS××という比較題目を与え、その両者を直接比較するのではなく、両サイドについた読者の投稿がいかにそれぞれのメリットをユニークかつ論理的に引き出しているかで争うゲーム企画である。勝敗を決めるのは、投稿者それぞれに与えられるポイント数の合計点。審査員は私、チャーリー江崎だっ!



宮沢りえ派

今月のテーマ

みなさんのおかげです杯『渡辺満里奈』VS『宮沢りえ』——新旧勢力対決!!

●満里奈はアイドル界にこの人ありといわれる読書家。サリンジャーといった古典から、平中悠一、川西蘭、吉本ばなな、J.マキナニーまでと愛読作家も幅広い。ドラマ『新婚物語』の中でも、新井素子ファンの文学少女役を演じていたぞ。(茨城/大野安夫) [6]

●なんと誕生日がミッキーマウスと同じ日!! 11月18日生まれには、森進一、松崎しげるなど大物が多いのが特徴なのだ。(編ラ・バンバも同じ日である)(愛知/楠進) [7]

●FM横浜のDJ番組『風のマリーナ』は、「スワンの涙」と同じ月曜7:30からやってる対抗番組!『みなさん〜』と離れたところでも2人の闘いは続いているのだ……。(東京/浦野信隆) [7]

●洋楽のパクリが多いアイドル歌謡の世界にあって、満里奈の曲は、マリ・ウィルソン、ウォール・フラワーズなどモトネタも高尚なモノが多い! (島根/近藤譲) [7]

●2冊目の写真集『ONE DAY』では、自身がコピーライターとしてネーム部分を執筆(ふつうはゴースト作家が書くんだよな)。雑誌『TYO』でも、飾らないふだん着の言葉でエッセイを連載していたし、コレはアイドル界初の作家進出も夢ではない!?(東京/土屋隆生) [7]

●まあ、レコードデビューは当然満里奈のほうが早いワケだが、じつは『深呼吸して』から10年近く前に、児童合唱団に参加して既にレコードデビュー(?)を果たしていたのだっ。(神奈川/杉本知則) [6]

●『タニヤン』の金曜日で、大竹まことが朗読した中原中也の詩を聞いて、番組中ホンキで泣き出した満里奈の純粋さに感動……。筋肉少女帯の大槻ケンヂもあのシーンを見て満里奈ファンになったといってたぞ。(千葉/荒井英規) [8]

●満里奈の生まれた年と同じ'70年に、ソビエトが打ち上げた人工衛星の名前も『マリーナ』とゆー名前だったのじゃ。関係ない話だがこれこそ宇宙の神秘じゃ。(東京/ドクトル・グッチー) [7]

●弟の名前が"大吉"だって。なんてドメスティックな感覚のネーミングなんだっ! (埼玉/東野一晃) [6]

●正月に出た初の写真集『プール・アミティエ』は(確か)発売1か月で売り上げ17万部を記録!! この数字はアイドル写真集としては異例のものらしい。春ごろ、ほとんどの書店で"残部僅少"の立て札がかけてあったもんな——。(東京/八重樫さとる) [7]

●満里奈のCFはエスキモーの板チョコモナカ1本だけだが、さすがはCFの女王といわれた宮沢りえ。某アイドル誌によると、'89年夏現在までに、38種類のテレビCFに出演してるのだ。(埼玉/川島和寿) [6]

●マクセルのCFに出てくるあのクラシック列車……じつはあれ、ロバート・レッドフォード主演の『愛と哀しみの果て』に出てた列車と同じものらしい。ロケ地は同じケニアだし、スタッフのこだわりを感じるな。(栃木/岩永幸一郎) [6]

●オードリー・ヘップバーンの達人として業界では有名。自室の10畳間には4枚もポスターが貼ってあるんだって。16歳の若さで違いがわかる宮沢。(東京/高見紀久) [6]

●初主演作の『ぼくらの7日間戦争』で、第12回日本アカデミー賞新人賞を受賞!! しかも授賞式でのあの場慣れぶり、大物女優の資質を感じる。(東京/日下武) [7]

●テレ朝の『華麗にA-SO!』に満里奈がゲスト出演したとき、ドラマで忙しい最中なのにかかわらず声の出演でエールを送った太っ腹の宮沢。(ホントは、なんでも「ワタナベ」「ミヤザワ」で呼び合う、フランクな関係らしい……)(佐賀/日下田崇) [6]

●JR新宿駅で、アイドルとしては珍しい広告ポスター展を開催!! 雑誌『CMナウ』でも、一昨年に出た宮沢が表紙の特集号がダントツで好評だったらしく、広告界であいかわらず人気が高い。(岡山/田島良美) [6]

●友人の俳優・佐野史郎が『ぼくらの〜』で共演したとき、あまりの健康美に息を飲んだといっていた……。(東京/小川功) [6]

●じつは父親がオランダ人のハーフ。アフリカ、イギリスなど6か国におよぶ海外旅行経験があり、コスモポリタン・アイドルとして期待大♡ (富山/荒井知則) [7]

合計ポイント数61VS57で『渡辺満里奈』チームの勝ち!!

参加はがき枚数は宮沢派のほうが多かったにもかかわらず、実際の勝敗結果はごらんのとおり、満里奈チームの圧勝に終わった。直接の勝因はやはりおニャン子時代から培ったアイテムの多さ、そして、おニャン子ファン独得のマニアックなデータ発掘能力の功績であろう。"誕生日ネタ"や"歴史背景ネタ"など、百科辞典、教科書のデータを使ったアカデミックな立論も新鮮……次号にも期待!!

次号予告 次号10月号は「ポストデジタルAV時代に再び問う!? レコードVSCD」。参加希望者は応援チーム名と立論内容を書いて編集部まで(近々特典付きになる噂も!?)。続く11月号は「軽チャー発振基地——フジテレビ好きVS嫌い」。

VK-SATOの RPGよどこへ行く!

VK-SATO プロフィール

テーブルトークからコンピュータまで、RPG大好きなシミュレーションゲーマー。ゲーム歴は約10年。多くのゲーマーの例にもれず、もともとはプラモデラーであった。ふだんの生活は、ゲームの記事やゲームブックを執筆するかたわら、毎週のようにテーブルトークRPGにのめり込んでいる。またプロ志向のロックバンドで、ボーカルを務めてもいる。長髪、容姿端麗、池袋在住。

いよいよ7回めに入ったこの連載。ステージ活動を再開したVK-SATOはますます絶好調。誕生日を迎え、これからもパワフルに、といいたいところだけど、今月はグチばっかりなのだ。

VK-SATOついにバンド活動再開!

僕がロックバンドでボーカルをやっていることは前にも話したし、なんだかよくわからない、上のプロフィールにも書いてあるので、みんな知っているとは思うが、昨年の5月にベースとドラムがやめて以来、バンドはステージ活動からだいぶ遠ざかっていた。その間、僕たちはPOPCOMに原稿を書いたりしながら曲作りをしていた。

そのドラムとベースを見つけたのが今年の1月。長いリハーサルを経て、やっとライブ活動を再開することができた。そのステージは先月の4日に神楽坂にあるライブハウス「EXPLOSION」で行われたのだが、さすがにかなりステージから遠ざかっていたこともあって、演奏のレベルは満足のいくものとはほど遠いものであった。が、観客の反応もまずまずよかったし、新しいメンバーもステージ慣れしてきたと思うので今後はよくなっていくだろう。この文章が載る号が発売されるのは8月の8日ぐらいだと思われるので、その後のスケジュールを読者のみんなに教えておこう。まず8月14日に同じ神楽坂のEXPLOSIONで。その次が9月6日。これもEXPLOSION。この日はプロモーション用のビデオを撮ることになっている。そのほか横浜や大宮なんかでもライブを行う予定なので東京近郊に住んでロックに興味がある人はぜひ一度見にきてほしい。生のVK-SATOをお目にかけるからね。

とはいったものの、POPCOMの読者でロックが大好きなんていう人はそんなにたくさんはいないんじゃないかな。だいたいコンピュータ大好き少年が聴く音楽といったら歌謡曲(つまりアイドルね)かアニメソングとだいたい相場が決まっている。僕がよく遊びにいくゲームアーツにはヘビーメタル大好きっていう女性スタッフとパンク少年がいるが、これなんか例外中の例外。読者から送られてくるはがきでもロックのことについて触れているものは1通だけというありさまだ。チェッ、ライターなんてバンド活動にはなんのプラスにもならないのかなぁ、とかいってみたりして。文章を書くことが、べつに作詞の勉強になるわけでもないし。まあ、いろんなことができる人間として、どれでも生きていけるというだけのことかもしれないな(これをつぶしがきくともいう)。といったところでゲームの話に移るとしようか。

RPGはなぜファンタジーなのか?

現在コンピュータRPGといえば、そのほとんどがファンタジーかSFをテーマにしている。とくにファンタジーの勢力は圧倒的で、業界では、RPGはファンタジーでなければうけないという一種の神話にまでなっている。ゲームの本場アメリカではどうかといえば、だいたい2〜3年前までは日本と同じようにファンタジーが9割以上のシェアを占めていた。ところが、元祖テーブルトークRPGのほうがスパイ物やギャグを散りばめたコミック物などを手がけるようになると、その影響を受けてファンタジー以外のジャンルが増え始め、最近日本語版も出た『スターコ

マンド』のような傑作SFRPGも出現するようになった。

一方、日本はまだまだRPG後進国。コンピュータRPGの2大タイトルである『ウィザードリィ』『ウルティマ』からほとんど進歩していないといってもいいだろう。だいたいなぜコンピュータRPGはファンタジーなのだろうか？テーブルトークRPGにこれだけさまざまなジャンルのものがあるのに対し、コンピュータRPGにファンタジーかSFぐらいしかジャンルがないのには何かわけがあるはずだ。

その理由のひとつには、ファンタジーやSFが題材だと戦闘シーンをゲームのメインに持ってこれるからだ、ということが考えられる。たとえばテーブルトークでいえばD&D。これをプレイしている人たちはアメリカだろうが日本だろうが、多くはダンジョンに入り、モンスターを倒してレベルを上げて、といった遊び方をしているに違いない。なぜならD&Dのルールにはそういう遊び方しか書いてないからだ。ところが、これでテーブルトークRPGをわかった気でいたら大間違い。実際にテーブルトークRPGをプレイしている人たちは、もっといろいろな遊び方を知っているのだ。前にテーブルトークRPGはコミュニケーションのゲームだといったけど、それに加え、雰囲気を楽しむ遊び方や、キャラクターに感情移入することによって架空の人格を作る楽しみもあるというわけ。でもこんなことをコンピュータRPGでやるとしたら、よっぽどうまく作らないとたいへん退屈なゲームになってしまう。それにひきかえ、戦闘はコンピュータゲームにするのが簡単なのだ。

、アメリカでD&Dなみに人気のあるテーブルトークRPGに『ジェームスボンド007』というのがある。その名のとおり、あの007の世界をRPGしてしまおうというものだ。このゲームのおもしろいところは、英国情報部のスパイになったプレイヤーたちがいかにして悪玉の企みを打ち破るか、という謎解きやアクションであることは間違いないが、それとともに007物の持つ雰囲気、つまりスノビズムというやつがあることもたしかだ。徹底的にぜいたくに作ってある007の超娯楽映画という部分を楽しんでしまおうというのも、このゲームの重要なファクターなのである。

この『007』というゲーム、日本でも発売されているが、アメリカに比べこちらの人気はあまりぱっとしない。それは日本のテーブルトークRPGプレイヤーがこのゲームの楽しみ方を知らないからだといったらいいすぎだろうか？とにかく怪物と戦闘し、金銀財宝を手に入れ、お姫様を救い出す。こんなことばかりしてきたコンピュータRPGプレイヤーが、テーブルトークRPGを遊んでいるのだから無理もない。だいたいファンタジーとひと言にいっても、みんなの知っているファンタジーって『コナン』とか『グイン』とか、せいぜい知ってて『指輪物語』くらいでしょ？笑わせないでほしいわけ。それでもってゲームを作っている人たちもこの程度だから困るんだ。バックグラウンドがないからストーリーは単純で、遊び心を知らないから戦闘と謎解きだけのゲームになっちゃう。

つまり、コンピュータRPGがファンタジー物ばっかりなのはソフトハウスがそれしか作れないうえに、ユーザーがそれしか遊べないからなのだ。ユーザーがそれしか遊べないからソフトハウスはそれしか作らない。みごとな悪循環というわけ。まったくこのままじゃあほんとに「RPGよどこへ行く」だよ。なんとかしてほしいね。

POPCOM大変身！それがどーした。

というわけで今月もグチをこぼして終わってしまった。この連載、先月で最終回のはずだったのに編集部のほうで「続けろ続けろ」っていうもんだから、いまだに終わらずにいる。そういえばPOPCOMも何やら来月から大変身するそうな。この雑誌が大変身しようが「もうやめろ」といわれるまでこの連載はしつこく続いていくのだ。みんな、覚悟しておくように。では今月はこのへんで。

ILLUSTRATED BY Y. KONDOH

こったために、つい機会を失ってしまったのだ。

●　●　●

毎月の巡回にも少し慣れてきていたのだが、それでも、そのときは道に迷ってしまい、初めての村に泊ることになったのだった。案内役のノームが、めずらしく考えごとをしていて、曲がるべき分岐を曲がらなかったことが原因。森の中や新しい土地でなら、野性の勘を最大限に発揮して、正しい方向を見つけられるのだが、街道を歩くときは、案外ぼんやりとしているらしい。彼にしてみれば、「人間からの悪影響」なのだそうだ。

村人の対応は、まあいつものとおりといったところ。まったくの通りがかりよりはマシという程度。それでも、夕食をもてなされ、お酒も入って盛り上がったころ、村長らしき人物が数人の若者を連れて現れた。

「魔物を求めて国のあちらこちらを巡っている者の噂は聞いていましたが、さすがに耳が早いようですな」

「はぁ。と、いいますと？」

「ごく最近、また狼憑きが出ましてね。そのことでいらしたのでしょう。いいえ、隠してもだめです」

「えっ、ええ。そうおっしゃっていただければ、話が早くてすみます」

「何度か山狩りをしたのですが、何しろすばしっこくて、どうしても捕らえられない。正直な話、ここはひとつ、どうしてもお力をお借りしたいわけなのです」

「とんでもない。怪物の相手をするのはわれわれの専門ではありませんよ」

「いえいえ、ご謙遜。トロル退治の話は、この近辺でも有名な話です」

「あれは、その村にたまたま居合わせたというだけのことで、そりゃ、討伐隊には参加しましたが……」

「どうでしょう、こんな村ですから、報酬をたっぷりというわけにもいきませんが」

結局、村長に体よく丸め込まれてしまった。狼憑きを見てみたいという欲求に逆らえなかったこともあるが、隣でちゃっかり酒にありつきながら、にやにや笑っているノームに腹が立ったというのもある。まったく、道に迷った張本人のくせして、助け船のひとつも出さないとは、ひどいやつだ。

話の概要というのはこうだ。まず、最初に目撃されたのは、農家の鳥小屋が襲われたときで、1週間ほど前のことになる。卵が盗まれたり、兎の死体の一部が残されていたりしたので、不信に思ったその家の主人が見張りをしていたのだ。駆けつけたときには、鳥を咥えた人間が闇の中へ逃げていくところだったそうだ。

この村では、以前にも狼憑きが出たことがあったので、さっそく村人全員が集められた。が、住民がひとりも欠けずにそろっていたので、近隣の村へ伝令が遣わされた。不思議なことに、どの村でも行方不明者は出てこなくて、しかもこの数か月間、旅人はこの地方を訪れていない。とにかく捕まえてみなければ、その者の正体はわからないのだ。

このことが、村人を相当不安にしているようだ。ここ数日で数回、目撃されているので、狼憑きであることはたしかだという。2本の足で走っていることから、野性の狼ではあり得ない。盗られるものは、生肉の関係だけだ。

「なあ、ノームよ。ウェアウルフってのは、満月の夜だけ変身するんじゃなかったっけ？」

「あんだ？ オレが住んでたとこじゃ、そんなへんなやつはいなかったかんな。聞いたことねぇな」

「うん、私が住んでたところでも、実物にお目にかかったことはないがね」

「そんじゃあ、満月がどうとかっていうのも、たしかなことかどうか？」

「うん、お前のいうとおりだな」

「村のモンに聞いてみろよ」

はたして、それが最初の夜に村長の隠していたことであった。以前のときは、満月のときに暴れ出した男を、月が沈むとともにおとなしくなったところを取り押さえたそうだ。村はずれの小屋に監禁し、薬草の粥と水だけを与えて、約ひと月。次の満月の夜に、その男は死んだという。薬師の言葉によると、満月の夜に変身しなければ、その後も再発することはないのだそうだ。

どうもマンティコアの件と関係がありそうだ。直接つながっているという確信はないが、原因は同じなのではないか？ そんな気がした。

モンスター紳士録

ダマシの幻想生物綺譚

POPCOMMUNITY'89

暑い昼間を避け、夜が更けてから走りに出かけた。少し足を伸ばし、馴染みの峠を駆け上がる。展望台の駐車場に単車を止め、しばしの休憩。雲はないが、満月が明るすぎて星座が見えなかった。

第9夜「ふたつの姿を持つ者」

魔法の力に基づいた生き物たちの上に降りかかった混乱は、いたるところで深刻な展開を見せ始めていた。それはもはや、歴史的な記録が狂っているというような問題ではなく、現実に個体数の不規則な変化として、われわれの前に現れ始めていたからだ。

目撃された最初の例は、あのマンティコアだった。本来、非常に高度な魔法を駆使して生み出される生き物で、1体1体すべてがそれを生み出した当の魔法使いに所有される。ペット兼、用心棒のようなもので、普段はきわめておとなしいのだが、いったんことあらば、すさまじいまでの狂暴さを発揮する。

危険きわまりない性格を内包しているがゆえ、魔法使いとマンティコアは一対をなすと定められている。『始源の書』から読み取られた手順と呪文には、魔法使いが死ぬと同時にマンティコアの生命も断たれる「安全弁」が組み込まれている。また、マンティコアの性癖には、ひとりの主人に1匹のマンティコアという図式がすり込まれていて、魔法使いが新しいマンティコアを呼び出すと、2匹の間ですさまじい争いが起こり、それはどちらかが死ぬまで続く。

以前、この性癖を確認するために、わざと2匹めのマンティコアを作り出した魔法使いがいた。その結果、7日間にもおよぶ熾烈な闘いが起こり、周辺に多大な被害をおよぼしたという。そして、その結末はあっけなく、悲惨なものであった。あまりの破壊の大きさにとまどった魔法使いが、争いを止めようとして逆に闘いに巻き込まれ、崩れた岩の下敷きとなって絶命した。すると、それまで死物狂いで闘っていた2匹は、急におとなしくなり、主人の遺体のそばに横たわると、自ら生命活動を停止したという。

例のマンティコアが、いかに大きな騒動を引き起こしたかについて、いちいち順を追って書いていたらとんでもない量となってしまう。あえて、目撃した範囲に限っても次のような顛末である。

まず、ノームの報告を聞いて、例の魔法使いが目を剝いた。その驚いた顔といったら、まるで月が天から落ちてくるのを見てしまったといった感じだった。ノームは決して嘘をつかない。回りくどいい方をしたり、謎めかすことはあっても、事実と異なることを口にすることはない。魔法使いにしてみれば、これが嘘であったならばどんなにかよかったことであろう。普段、感情を表に出さない彼の考えを、表情からうかがえたということが、彼の取り乱しようを十分に物語っている。

数日、塔の研究室に閉じこもっていたが、その間にも、鳩、鷲、蝙蝠、蜥蜴などが頻繁に手紙を携えて出入りしていた。扉の前を通りかかると、おそらく水晶球に向かっているのだろう、ぶつぶつと小声で話しかける声が始終もれていた。精鋭の部隊が1個小隊、砦を訪れ砂漠へと向かったのはそれからさらに数日後のことだ。捕獲部隊には、戦闘用の装束に身を固めた魔法使いが同行しており、出かける前日、砦の魔法使いと夜遅くまで話し合っていた。

この事件の結末については、たしかな話は知らされずじまいだった。砦の兵隊に広まっている噂話では、大騒ぎの捕獲劇の最中に、マンティコアは忽然と消え失せてしまったという。その際、数人の兵士も巻き添えで行方不明となっているらしい。

この不手際で、指揮官が更迭され、同行していた魔法使いも評議会に呼び出されたらしい。この砦の魔法使いも、弁護のために出かけたのだが、戻ってきても、それらのことについて話をしてくれようとはしなかった。

無理やり頼み込めば話してくれたのかもしれないが、すぐに別の事件が起

チャーリー江崎の

月刊MUCOM（ミューコム）

巷のパソコン誌とはひと味違う、フェティッシュな音楽紹介ページとして開始した月刊ミューコム、堂々の最終回。ハンカチとバケツの用意はいいか？　じゃあいくぜ

今月の推薦盤

『DANCE』四人囃子
(BMGビクター)

読む前に聴け!!　日本ロック史に残る名盤『一触即発』を手がけた、あの四人囃子の10年ぶりの再結成・第１弾アルバム到着

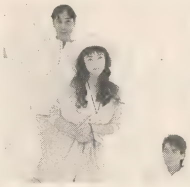
「うわ――っ、なんなのだ。この重さは!!（グレート・ヘビー）」伝説のプログレバンド四人囃子の再結成第１弾アルバムを一聴した感想がコレである。森園勝敏抜きで再結成？　と聞いて首をかしげるのはおそらく25歳以上の読者だろーと思うけど、今回再始動した新・四人囃子は基本的に別のバンド――と考えると、今これほど突飛でスリリングなバンドはない。最近の表層的なバンドブームとはうらはらに、日本の音楽界について危機感を感じてる人は多いワケで、メンバー本人たちは、再結成について多くは理由を語らないまでも、そういったシリアスな状況を見据えての活動再開だと思われる。たしかに看板ギタリストを欠いての再結成だけに不安はあったけれど、最新作『DANCE』は彼ら３人のこの10年で蓄積したプロデュース技術が結実された、なんともヘビーで中身の濃い、ハラハラするようなアルバムに仕上がっている。収録曲14曲のうち、大半が後期の実質的リーダー佐久間正英の作品。ここには形骸化されたジャンルとしてのプログレの姿は微塵もない。ただし、"進歩的な（プログレッシブ）"という本来の語意に則していえば、コレはまぎれもないプログレな音。とくに今回、ギタリストとしての佐久間（これは意外）が大フィーチャーされており、武道家を思わせる神秘的なたたずまい、空を切るハードエッジなプレイ（余韻の演出がみごと!!）、息もつかせぬドラマチックな展開など、聴きごたえ十分。甘美さとほろ苦さがほどよく溶け合った、四人囃子美学に貫かれたまぎれもない傑作アルバムだ。㋠座右のレコードに加えたい１枚。

シングル

シングルは例によってアイドル歌謡曲を中心に、アルバムはロック、ニューウェーヴ、洋楽などトータルな構成で聴かせるタイプのものから、それぞれ選んだ必聴盤12枚!!

『夏に恋するAWATENBO』
中山忍（CBSソニー）
◀あどけないコロコロとした声質がかわいい♡　思わず胸キュン。

既聴感を誘うサビ（『白銀はまねくよ』……か？）。こーゆー聴き込ませるきっかけ作りのうまさは、さすがに職人・後藤次利。キュートな口当たりのテクノポップ然とした編曲もハマってる!!

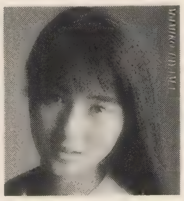


『Jelly Eyesは甘くない』フェアチャイルド（ポニーキャニオン）
◀B面はノンエコー処理のブラスがおどけてる㋠カリプソ風。

シンプル・イズ・ベストの好例。とくにサビがグッとくる。薄くひかれたストリングスやギターの刻み（カッティング）、コミカルなコーラスの使い方など、３人の役割り分担がバランスよくまとまっている。

『Natural Summer Days』
西田ひかる（ポニーキャニオン）
◀ディズニー映画を思わせるファンタジックな前奏が秀逸。

曲の半分を占める英詞もじつになめらかに歌いこなしているのはさすがバイリン娘（ギャル）。転調を巧みに組み込んだ引き締まった感じのアレンジ、明るく弾けるシャッフルビートも夏のイメージに◎（ピッタリ）。



『青春のEVER GREEN』
田山真美子（CBSソニー）
◀イントロと間奏部分で聴けるジャジーなピアノがイケる。

流れるイルミネーションの残像……スローモーションの夜景を思わせるミディアムテンポのダンス曲（チューン）。音符を１音１音確かめるよーに歌う、真美子ちゃんのういういしさがたまんねーぜっ♡

『I'm Dandy』
玉置浩二（キティ）
◀編曲家バナナの正体は、井上陽水バンドのKey、川島裕二。

映画『右曲がりのダンディー』主題歌。ここでもバナナの分裂症的アレンジが冴えまくり、極悪なイメージのブラス、アフリカ風の大陸的なリズム、引っかくよーなヒリヒリする曲調にシビレる。

『虹の少年』
渡辺満里奈（EPICソニー）
◀B面はなんと、ブライアン・ウイルソン風。熟練のアレンジ。

広大な草原をパンナップするような動く風景（ランド・スケープ）のイメージ。サビのティンパニが涙腺を刺激して、ジワ〜〜っと感動できる。それにしても満里奈、ずいぶん歌がうまくなってるな♡

▲A・パートリッジと共作したソロはどこへ？ 謎がつきない鈴木慶一。

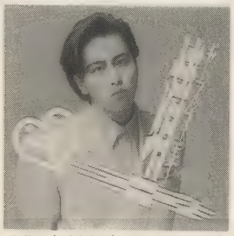
『MOTHER』鈴木慶一プロデュース
（CBSソニー）

糸井重里製作の同名ゲームソフトの音楽をアレンジした、イギリス録音の企画盤。ヨーロッパ映画のサントラを聴いているよーな、日本人色をいっさい排した音作りが慶一らしい。ルイ・フィリップ、板倉文、マイケル・ナイマン(!?)などゲスト陣も超豪華。傑作じゃ〜〜〜!!

▲とくに「会社物語」の挿入曲⑦は心のヒダが打ち振える永遠の名作。

『Filling Time with KILLING TIME』キリング・タイム（CBSソニー）

「会社物語」「BUSU」など一連の市川準作品の音楽を手がけている板倉文のバンド。初のベスト盤で、サントラ好きなら絶対ハマるドラッグ度100%!! ありがちなニューエイジ音楽とは一線を画す、ビデオよりむしろフィルムに定着された映像のイメージに近い音楽。



▲ここまでやれば、もう"タダのプリンスのまね"とはいわせね——ぞ。

『靖幸』岡村靖幸
（EPICソニー）

やっている本人のなりきりぶりがスコンと1本突き抜けてて気持ちイイ、彼の文句なしの最高傑作。ギトギトと汗ばみ、体臭がツーンと匂いそうなグループ感がつまっている（詞も限りなく露骨なスケベ路線）。ヒット曲②、⑥を含め曲の完成度も極めて高い。

▲シンプルなギターアンサンブルの構成もうまく、思わず腰が踊る!!

『MARMALADE KIDS』ピカソ
（キティ）

ジェフ・リンに通ずる根っから明るいポップ感覚と、ちょっぴりヒネくれた編曲の組み合わせが絶妙♡（ビートルズ・ファン必聴ヨン!!）トイトランペットの副線律（オブリ）、リミッターでガチガチにつぶしたよーな硬質ストリングス、ドラムの音処理etc.……うー、マニアだ。

▲前後2作に比べ、荒削りで手作りっぽい。色彩はエバーグリーン。

『プロテスト・ソングス』プリファブ・スプラウト
（EPICソニー）

名作「スティーヴ・マックイーン」の直後に作られ、オクラ入りになってた幻の傑作アルバム。スティーリー・ダンに匹敵するおしゃれなコードワークは若手グループでは唯一無二。耳元でささやくよーなリップノイズ混じりの唱法にゾクゾク。ツブぞろいの佳曲集じゃ。

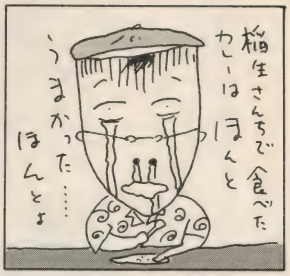
▲洗いたてのパリッとしたシャツを着る、そんなフレッシュな夏の感じ。

『そのとき』小川範子
（トーラス）

今月のアイドルものではコレ!! これまでマイナー路線が多かった範ちゃん、今回はひと皮むけて夏向けのポップな曲に挑戦している。とくにアレンジ面でおもしろいアイデアやバリエーションが聴けるので、音楽派も必聴のコト。もち、歌もナカナカの腕前でんな。

▶特集 アイドル界に吹き荒れるカーバーブームの謎!? この現象をたんなるレトロ趣味と見るか、音楽産業の飽和を暗示する兆候と見るか……。結局は深く追求しないミューコム㊙《カバー歌謡》の特集だっ。

「夢の中へ」斉藤由貴
（ポニーキャニオン）



「ロックンロール・ラブレター」新田恵利
（ポニーキャニオン）

「セシルの週末」真璃子
（ポニーキャニオン）

「17才」森高千里（ワーナーパイオニア）

「夏休み」坂上香織
（東芝EMI）

斉藤由貴が井上陽水の『夢の中へ』をユーロビート風にカバーし、そのヒットが口火を切って、今盛り上がっているヒット歌謡のカバーブーム現象。では、この夏までに出そろったカバー曲を確認してみよーか。『夢の中へ』の半年前にじつは出ていた新田恵利『ロックンロール・ラブレター』（ベイシティ・ローラーズ）なんてのもあるし、今年になってから出たものだと、真璃子『セシルの週末』（松任谷由実）、森高千里『17才』（南沙織）、坂上香織『Good by My Love』（アン・ルイス）、清水香織『不思議なピーチパイ』（竹内まりや）あたりが主なところ。このほか、企画物として、あるいはアルバム単位で作られた個人が歌う名曲集みたいなものもあり、たとえばコロムビアのVA（オムニバス）の『キューティーズ・イン・サマー』では『ヴァケイション』『悲しき雨音』、『It's My Party』（スチュワート&ガスキンのカバー版もよかったぞ!）などを、増田未亜、国実百合らが歌っている。坂上香織のニューアルバム『夏休み』の場合はとくに選曲が傾向的で、タイトルチューン（ご存じ、吉田拓郎のヒット曲）をはじめ、『風をあつめて』（はっぴいえんど）、『夢で逢えたら』（シリア・ポール）、『ソバカスのある少女』（鈴木茂）など、これは明らかに（おそらく30代前半あたりの）ディレクターの趣味なんでしょーね。歌謡曲以外で㋠が個人的に好きなカバー集では、フライング・リザーズ『TOP10』、前出のスチュワート&ガスキン『シングルス』あたりが必聴盤!。

POPCOMMUNITY '89

立川流人生相談

立川談之助(たてかわだんのすけ)の そのうちなんとかなるさ！

「悩み……それは、若さの1つの特権かもしれない。大いに悩み、そして考えてくれ。きっと時間が解決する。それでもダメなら、このページを開いてくれ。談之助師匠が、ズバリ相談にのるぞ。」

前回に続き、またまた怒っているのだ。夏カゼと飲み過ぎで体調最悪となったので、近所の大学病院に初めて行ったのだ。午後に用があったので9時前に行ったら、もうすでに広い待合室は満員。お正月の寄席だってあんなに客はいない。それからはずっと待たされ地獄にはまってしまったのだ。初診の受付まで30分、診察を受けるまで30分、薬をもらうまで45分。その間、検査だ、レントゲンの予約だといって広い病院を歩き回されたうえ、診察時間はたった5分間！　おまけに医者が「よくわかりませんが薬を出しておきましょう」ときた。そんな危い薬、飲めるかってえの。何やかやで3時間使ってしまった。それだけですめばよいが、担当の医者が夏休みなので次の診察日が1か月後だと！　ふざけんな！　それだけあれば、たいがいの病気は治るか死ぬかどっちかにかたづいちゃうってもんだ。てやんでい、べらぼうめ、こちとら江戸っ子でい。では怒り狂って相談にいってみよう。

談之助先生、ご相談したいことがありますので聞いてください。じつは私はコントか漫才をやりたいと思っております。クラスではおもしろいやつといわれています。今のテレビでやっているコントぐらいなら私でもできると思います。先生、できればテレビの番組のディレクターを紹介してください。
（福島県郡山市　ペンネーム　エッチャン高1）

■■■■■

このたわけ者、そこに座りなさい。まったくちょいと友だちにうけたからといってすぐにプロで通用すると思ったら大間違いだ。オロカ者！　たしかに今のテレビのお笑いのレベルは低い。あれぐらいなら俺でもできると思ってしまうのはしょうがない。それにどんな素人でも一発はおもしろいギャグを思いつくものなのだ。しかしそれでプロになってテレビに出ても、そのギャグが飽きられたらそれまで。一発ネタでデビューしたお笑いタレントが5年生き残れる率は、多摩川に鮭が帰ってくる率より低い。ほとんどが、スペースシャトルのように散って消えていくのである。第一そんなにヒョイヒョイテレビに出られるくらいなら、私が自分で出ているわい。今、テレビのお笑い番組のオーディションには、君のような〝俺はおもしろい〟と思っている者が日本中から何百人も集まる。君も一度そういうところに出てみれば、クラスの友だちを笑わせるのと、知らない客をうけさせるのとは天国と地獄ほども違いがあることがわかるはずだ。も

絵・ボッキー前田

7月号でまた載ってしまったので、また送ろうと思いました。ところで、北海道の曹操孟徳君。君はもしかすると○会をやっているのではないですか（違ったら、すいません)。511のC2のランキングで、同じペンネームの人を見つけました。もし同一人物だったら、POPLOADに返答ください。では。(千葉県　レイストリン）　S：このコーナーは、新聞の訪ね人の欄じゃありません、といってみたりして……。

しそれで君がうまくパスして、運よくテレビのお笑いアイドルになれたなら、私にお仕事ちょうだいね。

ハロー！　談之助様、私があなたの糖尿病になりそーだという悩み、なんとかしよう。そうです。私のは辛口の相談です。

私はほーんとに昔から絵を描くのが大好きなのです。それでCGに興味を持ちまして、将来雑誌のイラストレーターかコンピュータ会社の広告、CG担当者などになりたいと思ってます。だけど私の学校は女子高なので、工学に詳しい人なといませーん。短大、大学、専門学校などの本を見ても、私の知りたいその学校の主な就職先が詳しく載ってません。

そこでですね、いったい全体コンピュータ関係のデザイナー(イラストレーター)などになるには、短大、大学、専門学校のどれがいちばん就職に有利になるのですか？　それと芸大などのデザイン科と専門学校のCG科とどちらがいいのですか？（私は直接コンピュータにさわってCGを描くのより、そのもとの原画が描きたいのです）　談ちゃん様、「実力があればそんなものどこでもいいさ」などのような冷たい返事はやめてね。談ちゃんの本音を期待してます（ちなみに私は高3です。ということは早く進路を決めないとマズイ)。

（新潟県　ペンネーム　バカな女）

■■■■■

よし、それでは本気で答えてしまうぞ。覚悟したまえ。まず、イラストかCGをやりたいということだが、はっきりいって、これはぜんぜん違うジャンルなのである。早い話、絵画と映画ほど、いやそれ以上の違いがある。イラストは描くものだが、CGは計算で作る。君は絵が好きだというのだからイラスト志望だと思うので、そのつもりで答えてみよう。私も友人や知人にプロのイラストレーター（かなり有名な人もいるぞ）がいる。その人たちの話を聞くと、プロになるのにいちばん必要なのは「基礎」だという。自分の好きなものを描いて商売になるのはよほど売れてからで、最初はそれこそ宇宙船からサンマからゾウリムシまで、なんでも描けなければ商売にならない。メカは描けるが人物は描けないではプロとしてやっていけないのだ。プロになろうという者が絵がうまいのはあたりまえ。どれだけ描くものの幅が広いかがプロになれるかどうかの分かれ目なのだ。自分の得意なジャンルを持つのはそれからあとのことなのだ。ある有名な大手イラスト事務所の入社試験は、フリーハンドで直線と円を描くだけだという話だ。それだけで、その者の基礎の力がすべてわかるそうである、絵が好きでプロの

イラストレーターになるのなら、基礎をみっちり教えてくれる道を選ぶほうがよいだろう。となると、大学や短大の学科よりは美大やちゃんとした専門学校のほうが勉強できるし、就職にも有利だろう。それは芸大に入れればベストだが、あの学校はピカソだろうがゴッホだろうが、英語や数学ができないと入れないところだ。高3の今からねらうにはちょいと無理がありそうだ。うまく入れれば、あとでネームバリューが違ってくる。とりあえず、2年なり4年なり、基礎をみっちり勉強してから、プロでやっていけるかどうかを考えても損はないだろう。だれだって嫌なことより好きなことをやって生きていたいものだ。しかし、好きなことを商売にできるかどうかは、その人の努力と勉強以外なにものもない。もしCGのほうへ行きたいのなら、その方面は私はあまり詳しくないので、ポプコムの編集部の優しいお兄さんにお願いして聞いてみてくれ。

というわけで、今回は病院に行ってよけい体調を悪くしてしまった。君たちも体が悪いときに病院に行くもんじゃないよ。健康になってから行きなさい。それでは次回。

●

落語界の、そしてPOPCOMのスーパースター、立川談之助師匠に、キミの悩みをぶつけよう。学校での悩み、人生の悩み、女の子の悩み、お金の悩み、はたまた失せもの、虫封じ、たずね人、草野球の助っ人(あっ、これはちがうか)。どんなことだって、かまわない。どんどん相談してくれたまえ。採用者には、師匠からおもしろグッズをプレゼントするぞ。相談ごとは、はがきか封書で。あて先は、

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部
「談之助のそのうちなんとかなるさ」係

それでは、また来月。

『スーパーハングオン』がメガドライブに移植されても、あの小さなジョイパッドやバイクハンドルで操作するのは悲しいものがある。あの大型筐体があればMDを買っても……、そんな金があったら、ゲーセンに行ったほうが安いか。そりゃそうだ。（北海道　V.Sugar）　S：自分で動いてみたら（ムナシイだけか……)。

イラストコーナー

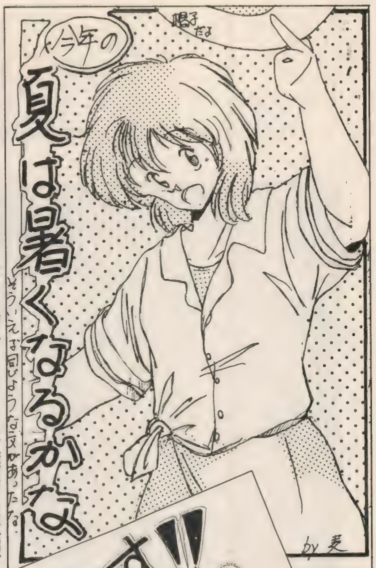
わかっちゃいるけどやめられない。

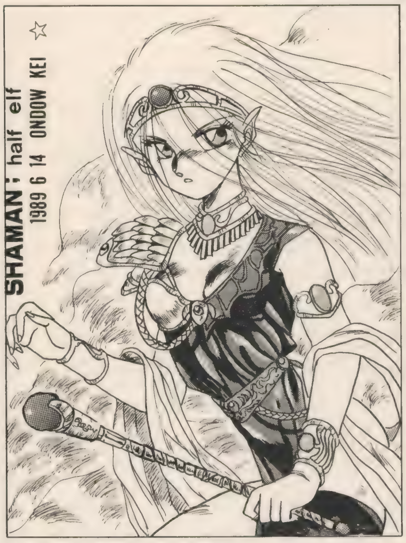
ああ〜っ小市民! なんちゅうやっつやねん!

さて、来月号からは、気分一新。このコーナーにも何かが起きる。はたして、それは!?

◀和歌山県 ペンギン村の村長さん(17)

▶千葉県 麦(18)





▲兵庫県 恩堂 兄(17)

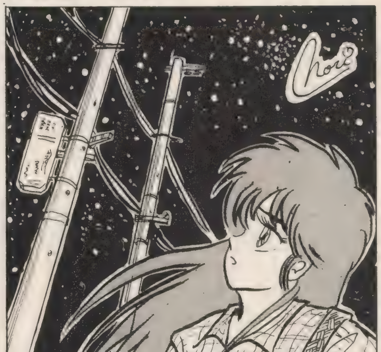
◀茨城県 杉山都(15)

◀新潟県 御子柴雅成(?)

東京都 みはら さくら(?)▶

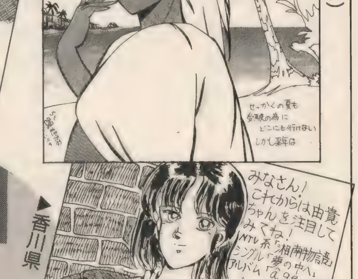
◀大阪府 寿奶璃(17)

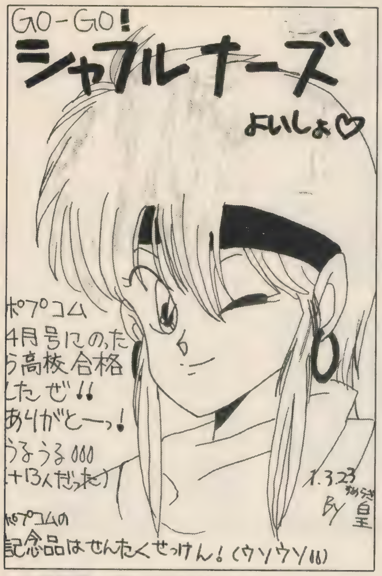
▼滋賀県 NORI(17)



◀長野県 J-Lくん(16)

▶香川県 えむくんMkII(14)





▲長野県　皇一祈(15)

8月号パズル倶楽部答え

サムライン

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
a	9	2	7	■	1	6	3	■	8
b	■	3	8	5	4	7	■	6	2
c	4	■	5	2	9	■	6	1	3
d	5	1	■	9	8	4	2	7	■
e	6	7	4	8	■	2	5	9	1
f	■	5	6	4	3	1	■	2	7
g	7	9	1	■	5	3	8	■	6
h	8	4	■	1	6	5	7	3	■
i	1	■	3	7	2	■	9	4	5

元「ラインラインカックロ」といえば懐かしい。

2度めのしりとりクロス

1ハ	7ハ	■	14フ	17ア	ー	22ス	26ト	■
2キ	ク	11ナ	■	マ	■	23キ	ン	30カ
■	8ア	マ	ノ	ガ	20ウ	■	27マ	ン
3ユ	■	タ	■	18サ	イ	24キ	■	デ
4ウ	ズ	マ	15キ	■	21ロ	ン	ド	ン
シ	■	12ゴ	ン	19ゴ	■	チ	■	チ
5ヨ	9ソ	■	16ク	ン	シ	ヨ	28ウ	■
6ク	ウ	13キ	■	ド	■	25ウ	ワ	31サ
■	10ジ	キ	ア	ラ	シ	■	29テ	マ

■ウズマサ→キキ→キンチョウ→ウワテ→テマときて、ヨコ27のマンに続くのでありました。

みんなのフリーマーケット

市場

あれこれウルサイ3%なし。マナーは、ちゃんと守ろうね。

売ります

◆FM77-AV2+FMTV-151(箱、マニュアル、付属品あり)+CGツール+マウス+フロッピーディスク約100枚+ソフト8本+クリーニングディスク+α。できれば7万円以上で。相談OK。W〒で。
〒347　埼玉県加須市南大桑1129
門井正義

◆X1G30(箱、データレコーダ用ケーブルなし)+ソフト3本を2万円くらいで。X1用FM音源ボード(スピーカーなし)を5,000円で。W〒で(TELも書いて)。
〒018-13　秋田県由利郡岩城町内道川字高畑家ノ沢6
渡部淳一

◆PC-9801U2+RAMボード+マウス+ソフト5本。マニュアル、箱あり。11万円。W〒で。
〒230　神奈川県横浜市鶴見区東寺尾5-13-1
鈴木朋貴

◆PC-8801FA('88年2月購入)+アナログCRT+ケーブル+ソフト多数を、8万円で譲ります。W〒で連絡ください。
〒142　東京都品川区豊町6-9-7
工藤一秋

◆PC-8801FE(新品同様)+PCK-D854アナログディスプレイ(新品同様)+ソフト(『ラストハルマゲドン』、『クリムゾンII』、『マスターオブモンスターズ』)。箱、説明書ありを15万円で。送料そちらもち。〒かW〒で。
〒722　広島県尾道市土堂一丁目8-10
年恵稔記

買います

◆メガドライブを9,000円前後で。箱、説明書付きの場合、500円プラス。その他、ファミコンカセット、PCエンジン用Huカードを値段に応じて買います。W〒で。
〒506-11　岐阜県吉城郡神岡町新富一
山本浩二

◆サウンドボード(PC-9801-26K)を1万円以下で。安価優先。希望価格を書いてW〒で下記まで。
〒302　茨城県取手市戸頭991-53
伊藤隆浩

◆MSX2用3.5″FDD(2DD)を、2万円以下で。できれば付属品希望完動品のみで、多少キズ可。メーカー不問。W〒で。
〒679-51　兵庫県揖保郡新宮町牧1465
志水康弘

交換します

◆当方、MSX2+(XDJ)+メガドライブ(ソフト付き)。双方ともにキズなし、使用2か月程度。マニュアル・付属品・箱すべてあり。定価3万円くらいのCDシングル可のCDプレイヤー+限定発売のオリジナルビデオVHS『渚のフィアンセ+怒れシャーベット(9,800円)』+『めぞん一刻総集編(7,800円)』(1回だけ使用)。
貴方、88SR以上(2ドライブ)。完動ならキズがあってもいいですよ。絶対に損しないようにします。KAC会員は優先しますぞ!
〒811-34　福岡県宗像市日の里6-26-2
長沢高志

◆当方、SEGAメガドライブ+メガアダプター+JOYPAD+ソフト3本(『アレク』、『スペハリII』、『獣王記』)+カシオSK-10(サンプリングキーボード)。
貴方、①MSX2+　②MSX2ディスク内蔵型+液晶orポータブルテレビ(白黒も可。ただし、3インチ以上)。その他の交換も相談に応じます。送料相互負担。W〒に必要事項を明記して下記まで。
〒028-05　岩手県遠野市早瀬町2-4-11
松田義則

お便り大募集

ポプコミュニティ'89では、全国の読者からのお便りを募集中。ご意見、レポート、情報そのほかなんでもOK。ジャンルはとくに問いません。採用者には、記念品を贈呈(ただし、市場利用者はのぞく)。なお、手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校/学年(職業)、電話番号を忘れずに。あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7　昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ポプコミュニティ'89」各コーナー係まで。

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先(電話番号)を確認して②市販ソフト(コピー)の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なお〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

神保町パズル倶楽部

秋ですねェ。読書も、スポーツもいいけど、秋といえば、何がなんでも、どうしても、ゼッタイッ、パズルッ！　目からウロコがポロリっの快感、味わいましょ。

今月の「ニコリ」特選パズルは、「推理パズル」！　ぱっ、と、三度めの返り咲き！　やり方は、わかるよネ？　初めての人も、下のルールを読んで、うんしょ、よいしょ、と推理してネ！

推理パズル「5人の休日」

ある日曜日の夕方、友だち5人が喫茶店で出会ったそうだ。それぞれ別のところへ遊びにいき、別の飲み物を注文したそうで、その話をしていたが、どれがだれの話だかわからなくなっちゃった。下の話をヒントに、どれがだれの発言で、だれがどこへ行ったのか、何を注文したのかを当ててくれ。話の中で自分のことを他人ごとのように話してる人はいない。

	ゲームセンター	映画館	野球場	ビリヤード	ボーリング	コーヒー	ミルクティー	コーラ	ジンジャエール	ミックスジュース	A	B	C	D	E
佐藤	×														
竹田	×														
田中	×														
森永	○	×	×	×	×						×				
相原	×														
A	×				×										
B															
C															
D															
E															
コーヒー															
ミルクティー															
コーラ															
ジンジャエール															
ミックスジュース															

頭の中だけでわからない人はこの表を使いましょ。表の中の○×はAの話からわかったことですよ。

A「森永はゲームセンターか。『テトリス』でもやってたんだろう。俺はボーリングには行ってないぜ。」

B「野球場行ったヤツがコーヒー飲んでるんだな。ヤクルト大洋戦だから竹田じゃないな。ボクはミックスジュースを頼んだよ。」

C「ボクは映画を見てきたんだ。」

D「佐藤がミルクティーで、田中はジンジャエールだね。」

E「オレはビリヤードをやってたんだ。ジンジャエールはオレじゃないよ。」

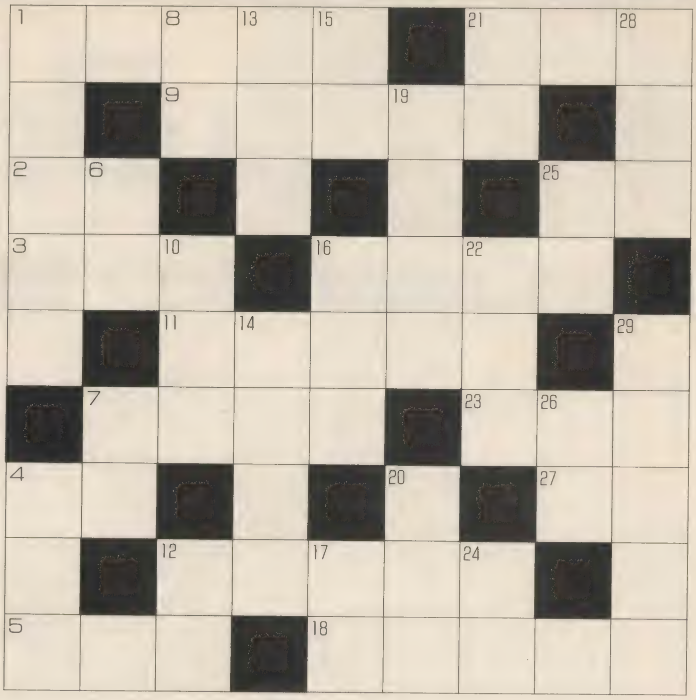
夏は海?山?クロス

ほれ、ほれ。クロスワードの時間だョ。クロスを解いて、下の問題にチャレンジっ。OKだったら、ポストにポ〜イ。

答えをはがきに書いて、POP-COM編集部「神保町パズル倶楽部」まで。正解者の中から抽選で5,000円の図書券を３名に。「POPCOM　Tシャツ」を５名に。８月末日まで。

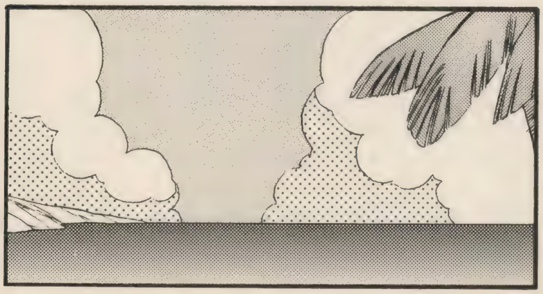
問題

解き終わった盤面で、ウ、ミ、ヤ、マの数を数えてください。そこで問題です。ウとミの合計と、ヤとマの合計では、どっちが多いでしょう?



ヨコのカギ

1　ロウソクで動く影絵
2　日本は——国です
3　世界最大のレースはアメリカズ・カップ
4　パンにもあります
5　「オーイ」「オーイ」
7　ゼエゼエハアハア、——吐息
9　まったく一緒にゴールした
11　よくきくけど苦い
12　モーツァルトのセカンドネーム。映画の題名にもなった
16　若いくせに——な
18　ここ一番には強い
21　将棋でやってはいけません
23　細長くて気持ち悪い
25　もうすぐトンボだ
27　バレーボールの第２打



タテのカギ

1　全部ひっくるめた呼び方
4　住んでるところはみんなそう
6　竹や梅より上?
7　魚を一気にとるなら
8　「君、社会のが開いてるよ」
10　文殊の知恵なら出せます
12　素もぐりの玄人
13　中までお見通し
14　京都の祇園祭りの前夜祭
15　こもってはいけませんよ
16　ポプコムでも１ページあります
17　「せんせい」と呼ぶ側
19　俺のほうが——が一枚上だから負けないぞ
20　まだ刑務所に入らなくていい
21　上がったり、切って落とされたり
22　ねぎとか、七味とか
24　整、自然、分、素、虚
25　まあ、だいたいやね
26　助さん格さんたちの本拠地
28　にわとりとどっちが先?
29　水面ウォークの天才

◎ニコリからのお知らせコーナー

暑さにもめげず、現在パズル通信「ニコリ26号あき分」を鋭意製作中。このペースでいけば、発売は９月１日のセンが濃厚(まだ、濃厚でしかない)、といっておきましょう。今月は、これで、おしまい（ハイ)。

ASTROLOGY

ポプコム星占い 8・8—9・7

アリーズ大沢　イラスト／ポッキー前嶋

3・21—4・20　牡羊座

全般運　海や山へくり出し、楽しい夏休みを過ごしているキミ。大きい旅行は18日までにすませておこう。どうも、19日からは金運と女の子の星が悪い位置に入るので、お金をかけただけの楽しみは得られそうもないからね。8月後半は体のシェイプアップをすると吉。

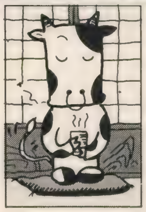
愛情運　この夏ナンパを成功させようと考えているなら、バイト先かスポーツクラブで好みのコが見つけられそう。ただし、この愛情運も全般運と同じで、19日以降はせっかく仲よくなった彼女とも嫌われるかどっちかがやめるかで、会えなくなる。カワイそうだけど恋愛面では地味な夏休みのよう。

幸運日　8／11、12、21、29、30、9／5、6日。

マネー運　19日以降大ピンチ。

幸運のカギ　ヘアスタイルを変える。

4・21—5・21　牡牛座



全般運　自分でも驚くほどガッツがあふれ出てくる今月の牡牛座。夏期講習ではとくに能力が発揮でき、勉強もだいぶはかどる。しかも、パソコンやファミコンなどのゲームの腕もグ〜ンと上がる。レジャー運は、8月全般がよく19日から健康状態が思わしくなくなる。

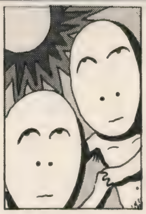
愛情運　8月の初めはいうことなし！両思いになれる運がある。リゾートや講習会に出かけたとき、お気に入りの子ができたらどんどん積極的に話しかけよう。ただ、8月後半になると何かの理由で疎遠になるけど、マメに手紙を出したり電話をかけたりすると長期的につき合える。男はマメが一番。

幸運日　8／14、15、18、19、22、26、31、9／1、5日。

マネー運　8／22、23日大損害の恐れ。

幸運のカギ　動物園、ペット。

5・22—6・21　双子座



全般運　8月前半は家の中に運勢のポイントの星が集中してしまうので、旅行や外出好きの双子座にしては珍しく、家の中で遊ぶことが多い。割合い地味な夏休みになりそうである。で、その反動で、後半は外に無性に遊びに出たくなり浪費しそうなので注意！

愛情運　8月19日ころから、ステキな女の子がキミの視野に飛び込んでくる暗示が出ている。かなりの美人なのだが、キミはたぶん仲よくなれる八ズ。でも、その子はものすごい金食い虫で、キミのおこずかいはスッカラカンになると思われる。不幸な恋になりそうだから、美人でもヤメたほうがいい。

幸運日　8／12、21、24、29、30、9／2、3日。

マネー運　バイトによる収入高し。

幸運のカギ　初心を忘れずに勉学に励む。

6・22—7・23　蟹　座

全般運　パワフルで知識欲も行動力も旺盛になる、8月後半から9月上旬。いちばんいいのが勉強運。夏期講習に行ったりすると今まで以上に理解ができる。スポーツ運もいい。注意が必要なのは17日の月食。ムダづかいをしそうだ。親とのケンカも暗示されている。

愛情運　グループ旅行をするなら8月上旬がよくて、しかもそのグループの中にキミのタイプのコがいる。最初はもちろんグループ交際だが、キミのやり方しだいで親密な仲になれそうでもある。でも夏休み中は無理しないで。2学期が始まってからのほうがスムーズにいきそうだから。

幸運日　8／9、10、18、19、22、23、26、28、31、9／1、5、6日。

マネー運　強力なギャンブル運あり。

幸運のカギ　プールサイド、海岸。

7・24—8・23　獅子座

全般運　誕生月なのに、レジャーはイマイチ楽しくない。そのうえやたらとお金はかかるし、よい遊び相手も見つからないといった感じ。こんな運勢だったら、無理して遊びにいくよりバイトや勉強に専念したほうが無難。遊ばないで貯金に励むのもいいのでは？

愛情運　前から交際している彼女なら、彼女も一緒になってキミの暗い運勢を受け止めてくれるハズ。たとえば、お金がないといえば「ダイエットにちょうどいい」などといって、食事も安いところでしかも少なく食べてくれたりするので、へんな話だが愛を育める。けっこう幸せなときが過ごせる。

幸運日　8／11、12、20、21、24、29、30、9／1日。

マネー運　とにかくケチに徹すること。

幸運のカギ　静かな家、留守番。

8・24—9・23　乙女座

全般運　世の中の中心といえるほど、8月の乙女座は人気と信用が集まってきて、ひっぱりダコのラッキー運。キミのキャリアとかセンスが評価されるワケ。合宿、夏期講習などで先生にも目をかけられる。旅行は10日から1週間。バッチリ楽しもう。

愛情運　サークル活動で会う女の子にずっと片思いしていたキミ。やったね！ついに恋のラッキーチャンスが回ってきた。運のよいときだから思いっきりキミの実力を見せつけよう。両思いになれる可能性大である。しかし、恋におぼれやすい乙女座なので、ほどほどにしとかないとあとが怖い。

幸運日　8／9、14、15、18、19、22、26、27、28、31、9／1、5、6日。

マネー運　うまい話に乗ると損する。

幸運のカギ　体や心の鍛練。

9・24－10・23　天秤座

全般運　多くの星が天瓶座に裏方的な生活、休養や閑居を求めているので、ハデ好きなキミとしてははなはだ不本意かもしれない。8月19日以降は、おとなしくしているのがイヤになって行動を開始するが、失敗ばっかりしそう。家の手伝いなどをして気を紛らわそう。

愛情運　全般運があまりにもひどいからといって、悲観するのはまだ早い。寂しくしているキミのところに、なぐさめてくれる女の子が現れる。たぶんそのまま交際になだれ込むだろうけど、けっこうこの恋には障害が多い。親の反対など…。9月には運が開けるので、アセらずじっと待つことである。

幸運日　8／11、12、17、21、24、25、29、30日。

マネー運　ヤケ買いに注意。

幸運のカギ　飲食店関係のバイト。

10・24－11・22　蠍座

全般運　上旬を除けば8月は、友人やサークルの仲間からいろんな誘いがきて、重要な存在になったりするのでよい運勢といえる。とくにいいのは将来の展望が見えてくるということ。今後、外人など海外に縁が深くなり、運がどんどん開けてくる。ストレスに注意。

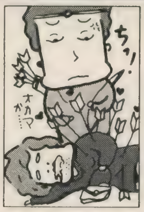
愛情運　いつも活動する仲間の中に、好みの子がいる人は、その子が乙女座なら相性はいい。でも、彼女とあまり個人的に親しくなりすぎると、心配ごとが多い子なので、せっかくの幸運期も、悩み相談で気分が暗くなってしまうこともあり得る。ほどほどのつき合いがよさそう。

幸運日　8／14、15、18、19、21、26、27、31、9／1、5、6日。

マネー運　習いごとで出費するが有益。

幸運のカギ　蟹座と乙女座の友人。

11・23－12・22　射手座



全般運　太陽がよい位置にある8月21日までが、射手座にとってレジャー・シーズンだが、今年の夏は夏期講習や合宿などで遊べないし、ハードなとき。しかも管理もされて制約の中で動き回る運勢。そのため、今まで健康だった人も調子の悪いところが出てくるかも。

愛情運　残念ながらこちらもあまりパッとしない。しいていえば、8月20日以降に出会うハデで遊び好きな女の子と知り合う。でも、この子はキミのためにならないので直ぐに縁を切ったほうが身のためである。せっかくの貯金も彼女と使ってパアっ、なんてことになりそうだからね。

幸運日　8／11、12、21、29、30、9／5、6日。

マネー運　ローンの大物の買い物、吉。

幸運のカギ　パソコン。

12・23－1・20　山羊座

全般運　芸術、芸能、学問、スポーツの星がよい位置にきてるので、ひじょうに鍛練する夏という感じ。いろんなことが上達するハズ。よい先生やコーチにも恵まれたりして、人生のターニング・ポイントとなる月かもしれない。その代わり体力はかなり消耗する。

愛情運　7月末から上昇気流に乗っているので、清楚でマジメな女の子との交際が活発になる。もしかすると、キミは結婚まで考えるかもしれない。でも、もっとよく彼女を見ないとダメ。本当はもっとハデな子なのに、キミの前だけおとなしくしているかもしれない。ただの友だちでいるように。

幸運日　8／13、14、18、19、22、23、26、27、31、9／1、5、6日。

マネー運　19日以降のムダづかい注意。

幸運のカギ　11日以降の旅行や合宿。

1・21－2・19　水瓶座

全般運　世間ではみんながバカンスだリゾートだ、とかいって遊んでいるのに、自分はさっぱりお誘いもないし、どこかに出かけるチャンスも少ない。どちらかというとクーラーがきいた家でパソコンに熱中、という感じ。この機会を利用して大作に挑戦しては？

愛情運　19日以降ちょっと遠出してみると、ステキな女の子との出会いがあるかもしれない。けっこう気が合いそうな子なので、このチャンスを逃す手はない。もし、その子が天瓶座だったら、相談ごとがあるハズなので親身になって聴いてあげると、交際がスムーズにいく。

幸運日　8／11、12、21、24、25、31、9／3、4日。

マネー運　贈り物やおごられ運あり。

幸運のカギ　超大作ゲーム。

2・20－3・20　魚座

全般運　世の中の変化が魚座に有利に働くので、8月はキミの出番が急に多くなる。外人とか外国に縁が深くなるので、語学の勉強を始めるのもよい。初の海外旅行ができる人もいるかもしれない。旅行は19日より前のほうがいい。それを過ぎると行けそうもない。

愛情運　7月ごろから意中の子がいるハズだけど、アタックしてみては？自分でいうのが恥ずかしかったら、先輩や友人を介して打ち明けるのも手。彼女が蟹、乙女座だったら話のわかるいい子なんだけど、ちょっと困ったことに嫉妬深いっていう暗示が出てる。嫉妬深いのはめんどうくさいんだよね。

幸運日　8／10、14、15、18、19、22、26、27、31、9／5、6日。

マネー運　出費とにかく大。

幸運のカギ　自分を強気に改革する。

今月のプレゼント

どもっ、こんばちでーす。今月は特に力を入れて集めた豪華プレゼント（毎月いってるよーな気もする）だから、バンバン応募してくらさい。楽しい夏休みをっ！

ゲームソフト

フ、フ、フ……。久々のソフトプレゼントだぜ！ アイレムさんに感謝、感謝!!

①R-TYPE X68000
5名 提供／アイレム

CD

ゲームミュージックは永遠に不滅です。

②交響曲「ソーサリアン」
3名
提供／キングレコード

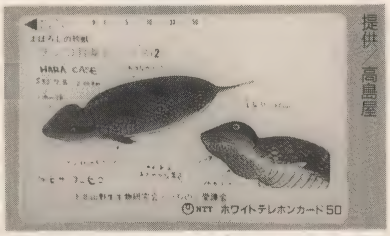
③ウイニングラン G.S.M ナムコ
6名
提供／ポニーキャニオン

BOOK

ゲッゲッ！ 水の中で読める本だ!!

提供／東海大学出版会

④伊豆の海水魚
1名



提供／高島屋

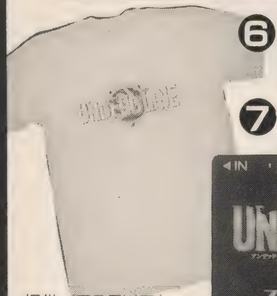
⑤ツチノコテレカ10名

現在、東京の高島屋日本橋支店で開催中の「おもしろ田舎ランド」(8月15日まで。入場無料だ) 記念テレカなのだ。

▲▲▲

T&EがMSXユーザーにおくる強力新作『アンデッドライン』のグッズだぞ！

アンデッドライングッズ



⑥Tシャツ
5名

⑦テレカ
5名

提供／T&Eソフト

ポリスクエストグッズ

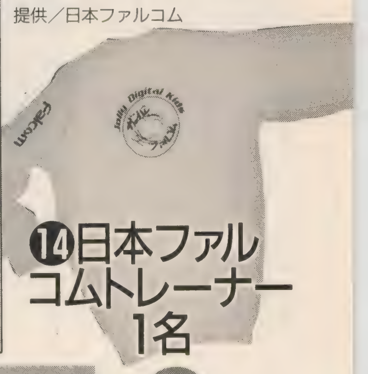
異色の移植作ポリスクエストグッズ

⑨Tシャツ
10名

⑩マグカップ
5名

提供／シエラオンラインジャパン

提供／日本ファルコム



⑭日本ファルコムトレーナー
1名

⑧『ワードラゴン』デモディスク
(PC-88SR以降用)
10名

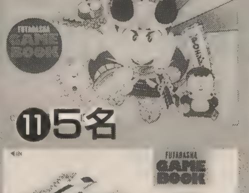
サイバーパンクなアクション『ワードラゴン』の発売を記念して

提供／アルシスソフト

双葉社ゲームブックテレカ

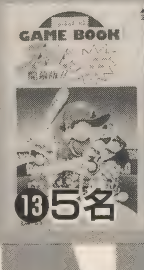
提供／双葉社

双葉社から新しいゲームブックシリーズが発売されたぞ。8月末まで全国の書店でフェア開催中だよ！



⑪5名

⑫5名



⑬5名

応募方法について

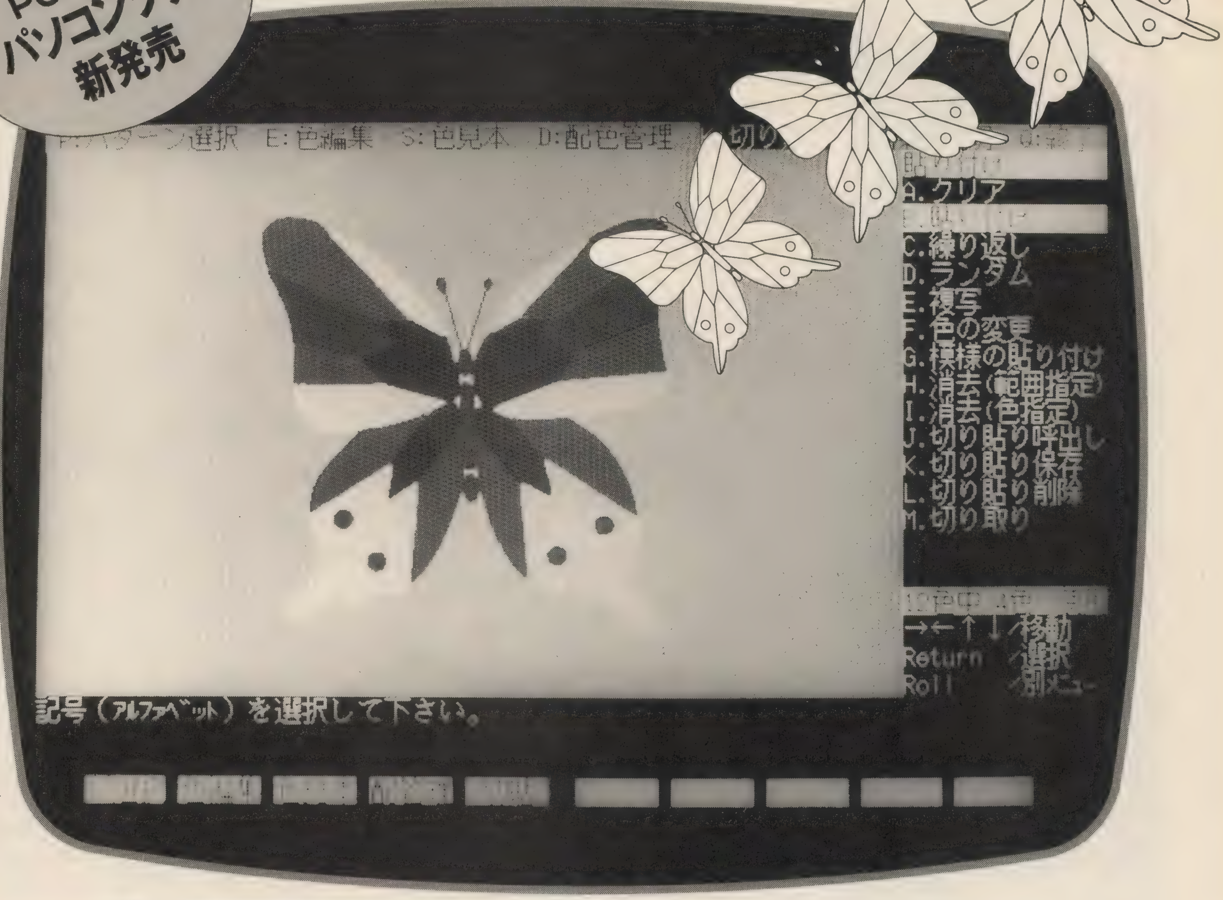
希望の品番・品名は、とじ込みのアンケートはがきの記入欄に記入してお送りください。ほかの回答欄への記入も忘れずに（官製はがきなどでの応募、ほかの回答欄の無記入での応募は無効です）。なお、記入商品は1品のみ。締め切りは、9月8日の消印まで有効。

PRESENT

そこらのゲームよりおもしろいカラー。

「色の手帖 配色シミュレーション」は
色のイマジネーションを自由にインプットできる、まったく新しいシミュレーション・ソフト。
ディスプレーに呼び出したパターンに色名で配色ができます。
ゲームにあきたら、想像力で遊んでみよう。

PC9801対応 パソコンソフト 新発売



イマジネーションを自由にインプット。
思いのままの配色を可能にするシミュレーション・ソフト。

PC9801対応パソコンソフト

色の手帖
配色シミュレーション

〈企画製作〉尚学図書/数理計画/図書印刷

- ●4096色の表示が可能。きめ細かなカラーリングのオーダーにも応えることができます。
- ●色名で配色ができます。「色の手帖」「国際版 色の手帖」の色番号やRGBのほか慣用色名・系統色名など頭に浮かんだ色でシミュレーションが行なえます。
- ●60種類のオリジナルパターン(基本パターン16種、伝統文様16種、服飾16種、インテリア・車など12種)を装備。スムーズな配色作業をサポートします。
- ●オフセット印刷のデータが得られます。PC9801で得た色情報を印刷データに置換して活用することが可能です。

好評発売中■税込¥19,500・税抜¥18,932

■5インチ2HDフロッピーディスク(2枚)/マニュアル(A5判・全32頁)
■対応機種/PC9801(VMII・21, VX, RX, RAのみ)640×400ドット、アナログRGB対応、MS-DOSシステム(※)が必要です。

※MS-DOSはマイクロソフト社の商標です。

※全国の書店へお申し込み下さい。※通信販売は小学館愛読者係(電話03-294-5577)へお申し込み下さい。

小学館

■配色シミュレーションに完全対応。オペレーションを快適にサポートします。■

色の手帖 好評発売中 ●定価2,010円(税込) ●A5判/本文216頁(5色×5色)/総256頁/上製本

《国際版》色の手帖 好評発売中 ●定価2,580円(税込) ●B判20取り(182㎜×215㎜)8色印刷・総164頁/上製本

ポプコムオリジナル

愛読者 プログラム ディスク カセット サービス

題名	内容	機種名	価格(送料込み)	メディア	掲載号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！ なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.7月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.3月号
GEM	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.4月号
軍人将棋	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.4月号
MAKING TOWN	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていくおもしろシミュレーション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.6月号
真田十勇士	城に忍び込んで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.6月号
ザ・忍	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	C, 3.5″D	'86.6月号
DEJAVU 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'86.9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍を倒そう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	C	'86.10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'86.10月号
SPIRIT	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	C, 3.5″D	'87.4月号
TAXI CAB	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.6月号
SEARCHER	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.10月号
VAMPIRES	魔王の国から、姫を助けるには？ 驚天動地？ のスーパーゲーム！	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.12月号
Jump Up Jelly	Jelly君は宝石をいくつ集められる？ X1 turbo専用の大作！	X1turbo	¥2,000	5″D	'88.1月号
DREAM IN PIANIST	MSX_2のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX_2	¥2,000	C, 3.5″D	'88.2月号
SPIRIT II	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX_2	¥2,000	C	'88.3月号

キリトリ線

注文書

住所 〒

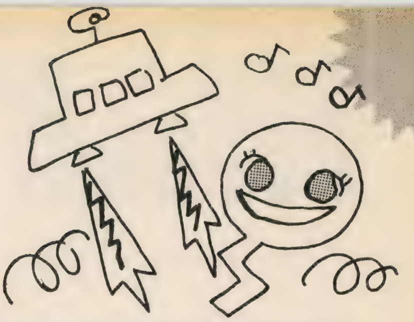
氏名　　　　　様

TEL ( )

題名	数量	機種名	メディア

合計金額 ¥

オリジナルプログラムに採用された作品の、愛読者サービスをいたします。ご希望の方は、下の注文書に必要事項を正確に記入してお申し込みください。注文書到着後3週間以内にお届けします。送料はサービスいたします。



題　名	内　容	機種名	価格(送料込み)	メディア	掲載号
封印	怪物を封じ込めろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG！	FM-7シリーズ	¥2,000	5″ 3.5″D	'88.3月号
ARMER JR.	敵の防御システムを破壊せよ！　シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'88.4月号
SUPER ILEVAN	あのイレバンが帰ってきた！　愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'88.4月号
勇者ねずみっくん伝説	ねずみの国の救世主、ねずみっくんを助けてあげよう。痛快ゲーム。	MSX／MSX_2	¥2,000	3.5″D	'88.7月号
DOBON	トランプでおなじみの、あのエキサイティングゲームがパソコンで楽しめる！	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'88.10月号
ロックンローラー	4種類のキャラクターをあやつり、自分のなわばりを広げろ！　4人まで可。	MSX、MSX_2	¥2,000	3.5″D	'88.12月号
エンタープライザー	全国7都市に進出し、会長をめざすどえらいシミュレーションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.1月号
超攻戦機ライファー	広大なマップの中で、2段変形する戦闘マシンが見ものののSFバトルSLG。	FM77／AV	¥2,000	3.5″D	'89.1月号
R/-CITY	迷路の中のルビーを超高速カーで拾い集めてゆくハイスピードアクションゲーム。	X1シリーズ	¥2,000	C	'89.2月号
Tommy & Tobie	トミー王子がデルフィスの塔25階制覇にいどむ。アクションパズルファンにおすすめ。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.2月号
DARK TOWER	真の勇者になるために、若者が暗黒の塔のモンスターにいどむ。MSX対応秀作RPG。	MSX／MSX_2	¥2,000	3.5″D	'89.3月号
SHALF	史上最強の人工生命体「SHALF」を育て上げるシミュレーションゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.4月号
SFEX	武装した戦闘マシンを1対1で戦わせる本格的シミュレーションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.4月号
CASTLE OF SLIME	スライムが大量発生。あなたは、スライム用抹殺薬を取ってくることができるか？	X1シリーズ	¥2,000	5″D	'89.5月号
PIECE OF TALES	クリスタルを取り戻すことができるか？　本格的RPGの登場。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.5月号
ボムボン	君は、魔女に妖力を封じられた妖精を助けるために地下20階へ向かった。	MSX_2	¥2,000	3.5″D	'89.6月号
ISLAND of DRAGONS	君は、英雄になりたい一心で竜を倒しに出かけたが……。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.6月号
おいらはGOLFER SPECIAL	君の家がゴルフ場に。時間を忘れてしまうおもしろさ。2人までできる。	MSX(32K以上)	¥2,000	3.5″D	'89.7月号
DUNGEON OF DRAGON	キング・ドラゴンを倒すべく、君は1人、ダンジョンへと向かった。	FM77／AV	¥2,000	3.5″D	'89.8月号
THE ICE	な、なんと、BASICで三重スクロールしてしまうパズルゲームだ。	X68000	¥2,000	5″D	'89.9月号
CLOWN	青いパネルを水色に裏返すパズルゲーム。単純なだけに、はまってしまうかも？	X-1シリーズ	¥2,000	5″D	'89.9月号

★表中、メディア欄のCはカセットテープ、Dはディスク版です。

価格はすべて消費税込みのサービス価格です。

注文の方法

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記Ⓐ Ⓑいずれかでお申し込みください。

Ⓐ現金書留　Ⓑ郵便小為替(こがわせ)(郵便局の預金窓口で発行しています。)

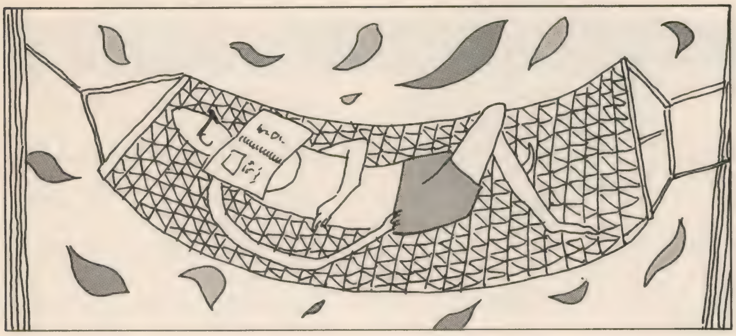
あて先

〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコムディスクサービス係

■お問い合わせ先　☎03-263-6940 ㈱新企画社

POPCOM

9 SEP 1989 Vol.78



■B５判での最後の号です。来月、10月号からは、判型がひと回りワイドになりますので、お間違いのないように。もちろん内容のほうも、ますます充実、ご期待ください。さて先日ポプコムは、ソフトウェア法的保護監視機構という団体から表彰されました。ソフトのレンタル、不正コピー追放キャンペーンに協力したからとのこと。読者諸君、レンタル利用、不正コピーはやめようネ。（明）

■延びに延びたダ・ビンチMSX2がやっと完成した。アマデウスも、もうすぐ完成するので、少し気が楽になっている。しかし、英文ビジネスレターのソフトを作っているのでまだ休めない。月々火水木金々のタコ部屋生活はどう見てもスマートじゃない。７月末の飯豊山系登山は実現するかなぁ？　ガンバロっ／（謙）

■先日、ホエ狂ワールドの企画で、読者の方２人と神宮球場へ野球観戦に行き、楽しい時間を過ごすことができました。試合内容もよく、充実した一夜でした。堀君、脇坂君ありがとう。さて、いよいよ来月から判型も変わり、ますます誌面を充実させねば、と意気込んでいますが、ときどきは読者の方々との触れ合う機会も作りたいなって思います。そのときは、ぜひご参加ください。（ブルックリン）

■「ストレス」にヨワイ「非実力派」の私は、あくまでデリケートで虚弱な体質だったりする（あまり、信じてもらえないが……）。当然暑さにもヨワイ。このままでは、世界でいちばん長い「戻れない夏」を乗り越えられるだろうか？　きたるべき「ニューシーズン」の秋を迎えることは？　それは、来月号を「見て」のお楽しみ／　（森高千里のミニスカートは、イイと思います。「ミーハー」の寿）

■日ごろの無計画性がたたって、徹夜続きの今月であった。B５版最後のポプコムということで、有終の美を飾るべく、腕も折れよと、エンピツをふるった。来月からは、ワイルド版……いや、ワイド版になるポプコム。読者のみなさんに、もっと楽しんでいただけるよう、徹夜を増やしてがんばりますので、ヨロシクネ。あと、M&Mのコンプリートブックを作ってますので、こちらもよろしく。㋛

■夏だというのに、カゼをひいてしまった。どうやら稲生さんにうつされたらしい。ノドは痛いし、体がだるい。当の稲生さんは、人にうつせば自分のカゼが治ると思っているらしく、ゲホゲホッとせき込んで、「ちくしょう、まだうつしたりねえみたいだな」と、つぶやいては次なるエモノを探している。（ラ・バンバ）

■最近のX68のゲームはスゴイので、X68購入計画を立てた。思えばX68が発表される半年前、新機種購入を企んでいたボクはシャープに「こんなマシンを作ってホシイ」と提案書を出した覚えがある。とゆーワケでX68には思い入れが強いが、持っているマシンは中古の98だったりする。今度はたぶん本気だゾ。（タカハピ）

■今月はヒドイ目にあった。月末に山形で開催されるラリーに出場するために、編集長を拝み倒して担当ページ数を減らしてもらったんだ。それが、だれかさんのマップの下書きを手伝うはめになったおかげで、危うく出られなくなるところだった　（ジラーフ覚えてろよ／）。この貸しは絶対取り返すからな／（倫）

■歌舞伎町で、H産業関係のプラカードを持ったおじさんに漂う哀愁。電車の中の、胃の中にバリウムがつまってそうなサラリーマン。……私って、疲れてるのかしら。今月、『ローグアライアンス』、たいへんでした。ダマシ先生、ウーヤンさん、そして、村山君。ほんと～にありがとうございました。みな様のお陰です。（く～みん）

■10月号からポプコムが新しくなる。それによって、オリジナル・プログラムがなくなることになった。担当者の私にとって、とても悲しいことである。そのほかにもいろいろと変わるらしいが、その中でも気になるのは、「ホエ狂ワールド」が生き残るのか？　みんなはどう思う？（むにゃ改めマラドーナ村山）

CM INDEX

シャープ……………………………表II～3
NEC……………………………………4～5
日本ファルコム………………………36～39
ブラザー工業…………………………40～41
マイクロネット………………………42～43
日本フローラルアート……………………44
ビクター音楽産業…………………………45
松下電器……………………………………46
富士通……………………………………表IV

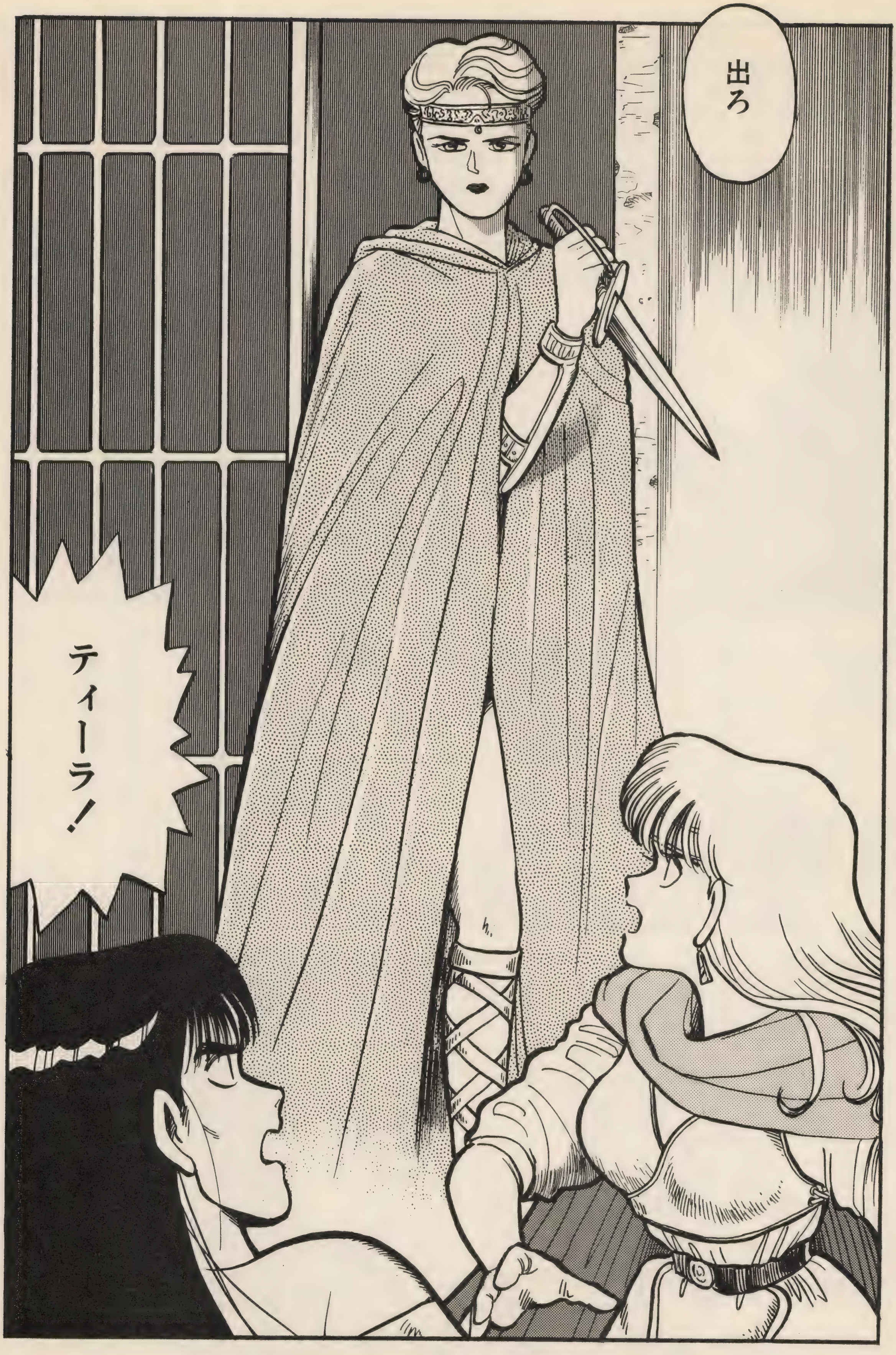
バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申し込みください。送料は１冊86円です。現在、1989年の７月、８月号のみ在庫があります。なお到着までに約３週間かかります。切手不可。

●あて先
〒101　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館販売㈱　ポプコム係　☎03-230-5752

編集長………安藤明義
技術課長……大藤謙二
編集…………渡辺哲也　佐々木寿彦　川原一夫　荒木洋平　馬上恵子
編集協力……池田信一　林義人　島田倫人　松崎昇　堀真由美　小野寺勇利　佐藤俊之　福田圭太郎　飯淳　田中雄二　村山徹　高橋司　スタジオハード（山口宏　松本修一　木川明彦　南波俊幸　羽山大輔　三浦孝）　稲生達朗　石丸敬治　南里久美子　南辰真　川崎征史　与志田拓実　永富盛夫
レイアウト…DOM DOM（前嶋昭人　坂本高志　近藤浩司）　生田泰男　ムーン・スタジオ（金井充）
写真…………佐々塚啓介　塩見一郎　森山成雄
イラスト……ポッキー前嶋　トニー川口　オオシオトモコ　ずんずん　まな・ひろこ　南辰真　ニコマート木村　近藤豊丸　滑子堂本舗　八重樫彩蔵　武田うずら　平野るみ

■POPCOM　9月号／第7巻第9号／平成元年9月１日発行／毎月１回発行
■編集人　岩渕庄一郎
■編集　㈱新企画社・POPCOM編集部　〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第２ビル
■TEL　03（263）6940
■発行人　相賀昌宏
■発行　小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷　凸版印刷株式会社
■定価　520円（本体505円）



強敵再登場！　ティーラの目的はいったい……？

そんなとこでエラそーな口きいてないで少しは役に立ったらどうよ!
前にもいったとおり
この城には強い魔力の結界がはられておる
この中では他の魔法は使えないのじゃ
仮にもアル・アジフの最後っ屁ともあろうものが泣き言いうない!
ざっ……残留思念じゃ!! 屁ではない!!
同じよーなもんだろ
違う
キィィ
は!

血は止まったみたいだけど——
肩から先がしびれてぜんぜん感覚がない
だぁからいわんこっちゃない
少しゃ自重(じちょう)せいよ
復讐のために生きるのもいいが死んじまったらもとも子もなかろう?
あんたねぇ!

おまえの持ってくる品物はいつも楽しみにしておる
ありがたきお言葉
その男は?
は、旅の途中でやといました用心棒でございます
50人からの野盗を1人で叩きのめした腕前の持ち主でございます
まあ頼もしいこと
ねえ王様?
うむ
うひょ——いい女♡

国王陛下にはご気嫌うるわしう存じます
このたびの遠征でも珍しい品々を手に入れましたのでぜひとも陛下にお納めいただきたく参上いたしましてございます
おおアブドーラかくるしうないぞ
ピチャ!!

う！
くそ!!
ふっふっふっ
ガッ！
わっはははさすがに高い金を払っただけのことはある
これを王様に献上すればお城の衛兵はいらなくなるやもしれませんな
ワハハハ
ハハハ
カン
キン
コン

アブドーラ！
ぬを!?
セピア!!
ひ！

そらそら
あとが
ないぞ
カン
キン

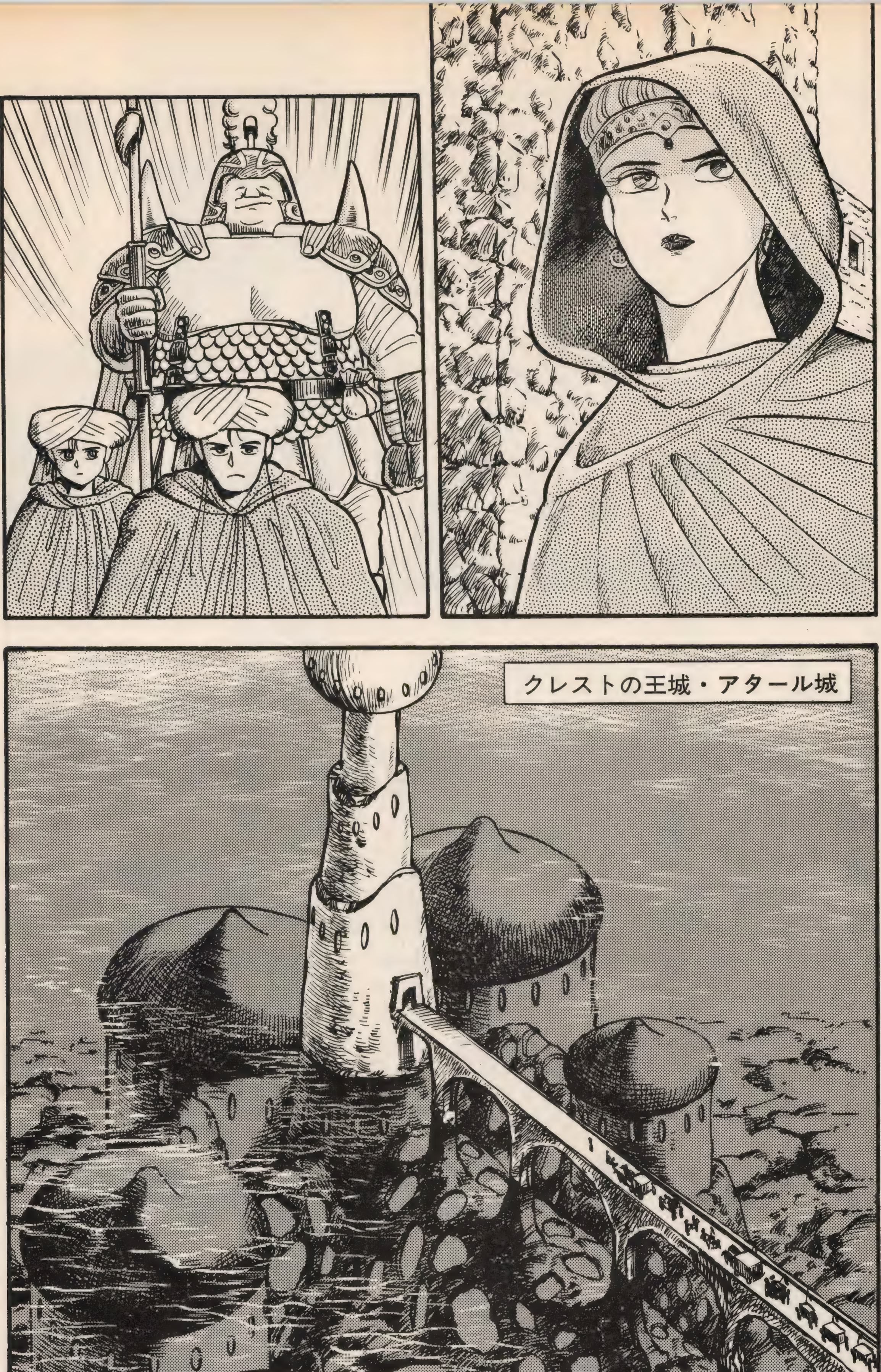
カーン
カン!
カーン
ガン!
こっこれは
東の国ク=クランで
手に入れた
カラクリ人形兵で
ございます
これは思わぬ
ところで
実地試験が
できると
いうもの

む!?

お待ち
ください
何か？
アブドーラ殿
みれば
その者は
なかなか腕が
立つようす
どうです？ ここは
ひとつわたしにお任せ
いただけませぬかな
アブドーラ
きさま！
このような
者を相手に
ケガでも
なされては
つまらぬで
しょう
うむ……
しかし
おい！
は！

うかつに動いてはならんぞ
あんたもワケわかんないこといってないで少しは役に立ったらどうだよ！
なんじゃァそのいいぐさは!?
なによ！
おい！何をしている
ほぉら見つかっただれのせいよ!!
ザッ
あっ!?
ドッ
ザザッ
侵入者だ！

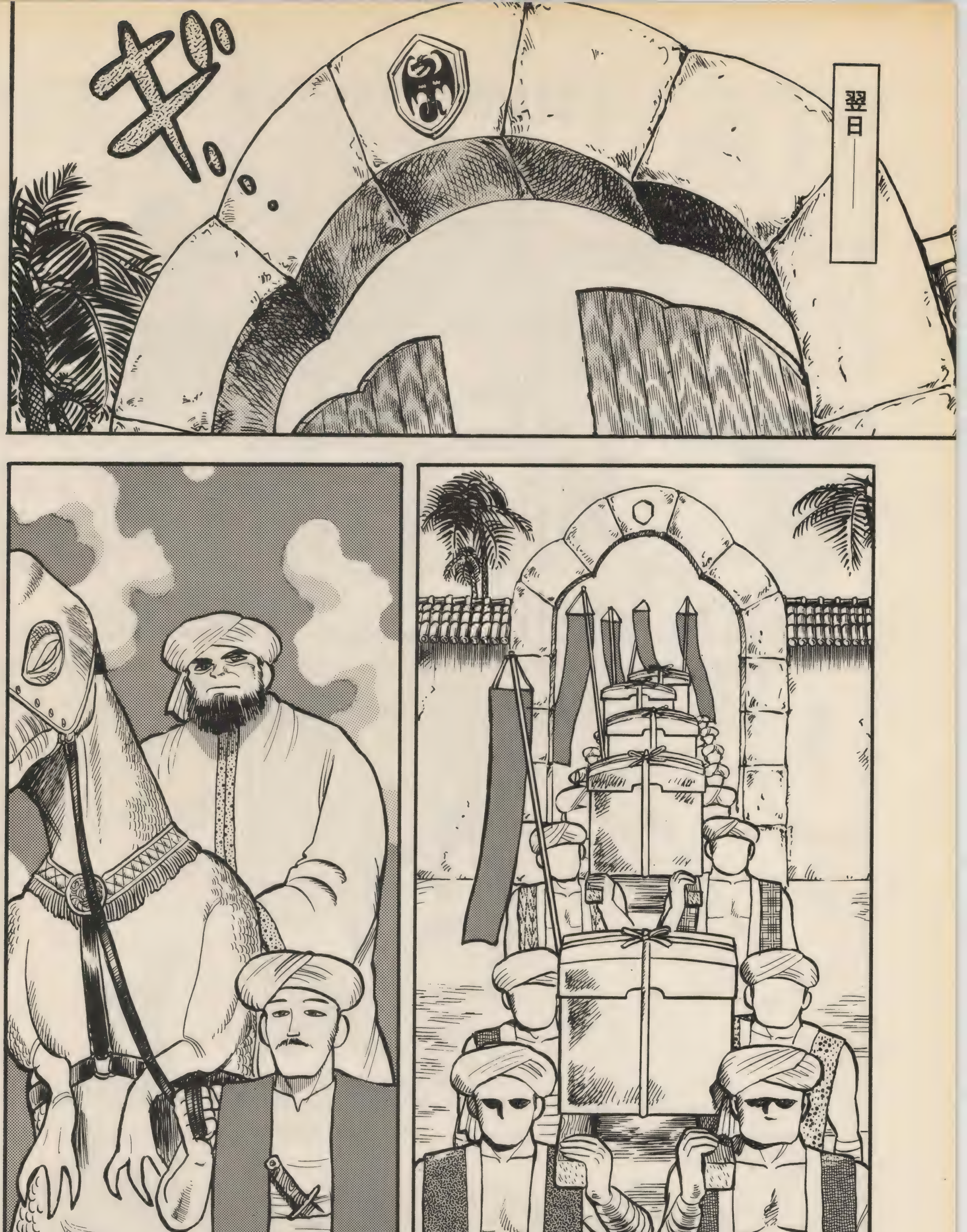
まずアブドーラを捕らえて、残り2人の居場所を吐かせる
"火神の鏡"はそれから探せばいい
あんたがあの男を切り刻んでたら大騒ぎになってそれどころじゃなくなるのよ!
"西風の水晶玉"はわれちまって中からこぉんなワケのわからないのが出るし
今度こそしくじるわけにはいかないんだ
"ワケわからんの"とはなんじゃ
先にお宝を探す! アブドーラはそのあとだ!
しくじるわけにいかないのは俺も同様でな
なぜアル・アジフの宝にこだわる?
なぁこと盗っ人の勝手だろ!
それよりこの城には強力な魔力の結界がはられとるようじゃで——


クレストの王城・アタール城

伊藤伸平先生に励ましのおたよりを!!

あて先〒一〇一 東京都千代田区神田神保町3−3−7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部気付

ザッ
ザッ
ザッ
おい そのほうら
はあ?
わが輩は どうやら 財布を 落としたらしい
すまんが戻って 拾ってきて くれんか
ええ? しかし ――
わが輩は アブドーラを 守らねばならん
荷物なんか 持っちゃる けん
ヒョイ
金貨が ぎっしり 入っとる
みつけたら 1割やるぞい
どこで 落とし たって?
どっか ここいらの はず――

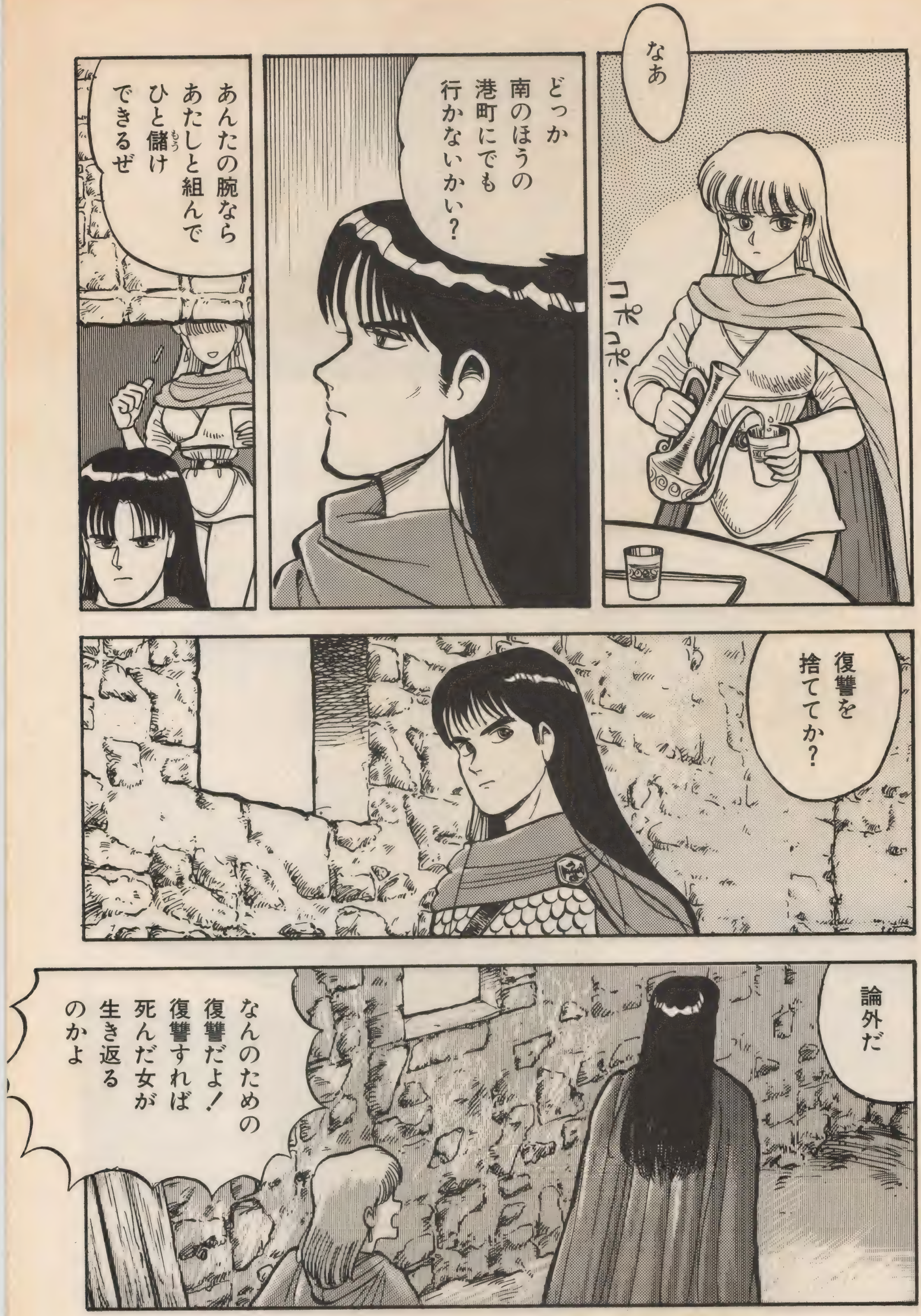

翌日——
ギィ…

待ったかいがあったな
ちょっとあれ見てよ
バルタン三世だ!
マラカン十二世だ
あのデブ何やってんだかなあー
あきれた男だな
もぐもぐ
まずい!
ポオーン
ポト
手紙!
ガラガラガラ

盗賊団を
たったひとりで
叩きのめしたのは
いいが
ハグハグハグ
あの食いっぷりじゃ
いっそ盗賊団に
あれこれとられたほうが
ましってものよ
キャー
ガラガラ
ガラガラ
アブドーラだ
アブドーラの
隊商が帰って
きた
今度は
東の国へ
行ったとか
また
珍しいものを
たくさん
仕入れて王様の
ご機嫌取りだ

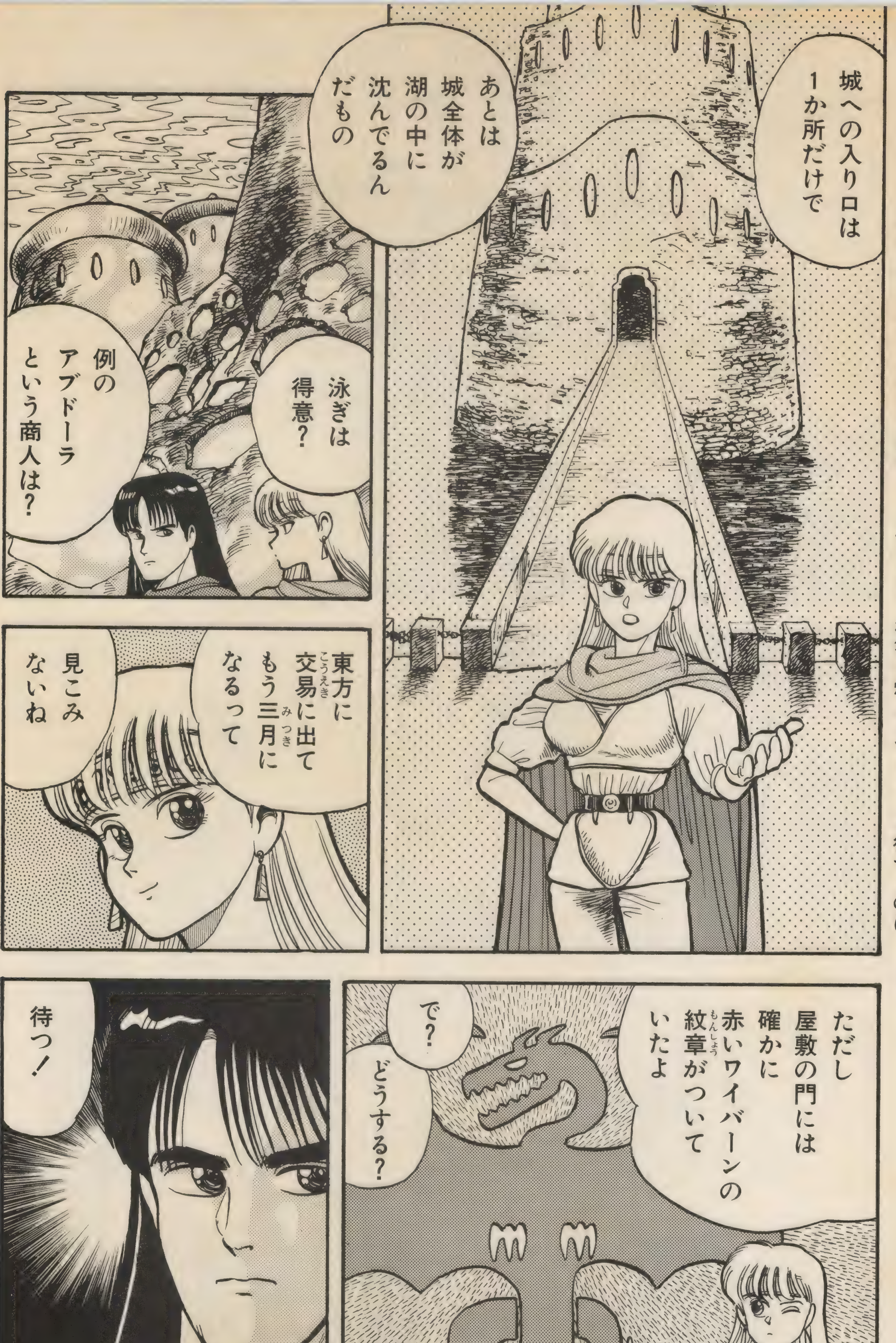
ガァ
ジュ!
ガラガラガラ…
あの用心棒は恐ろしく腕が立つな
しかしとんでもない大飯食いだぞ

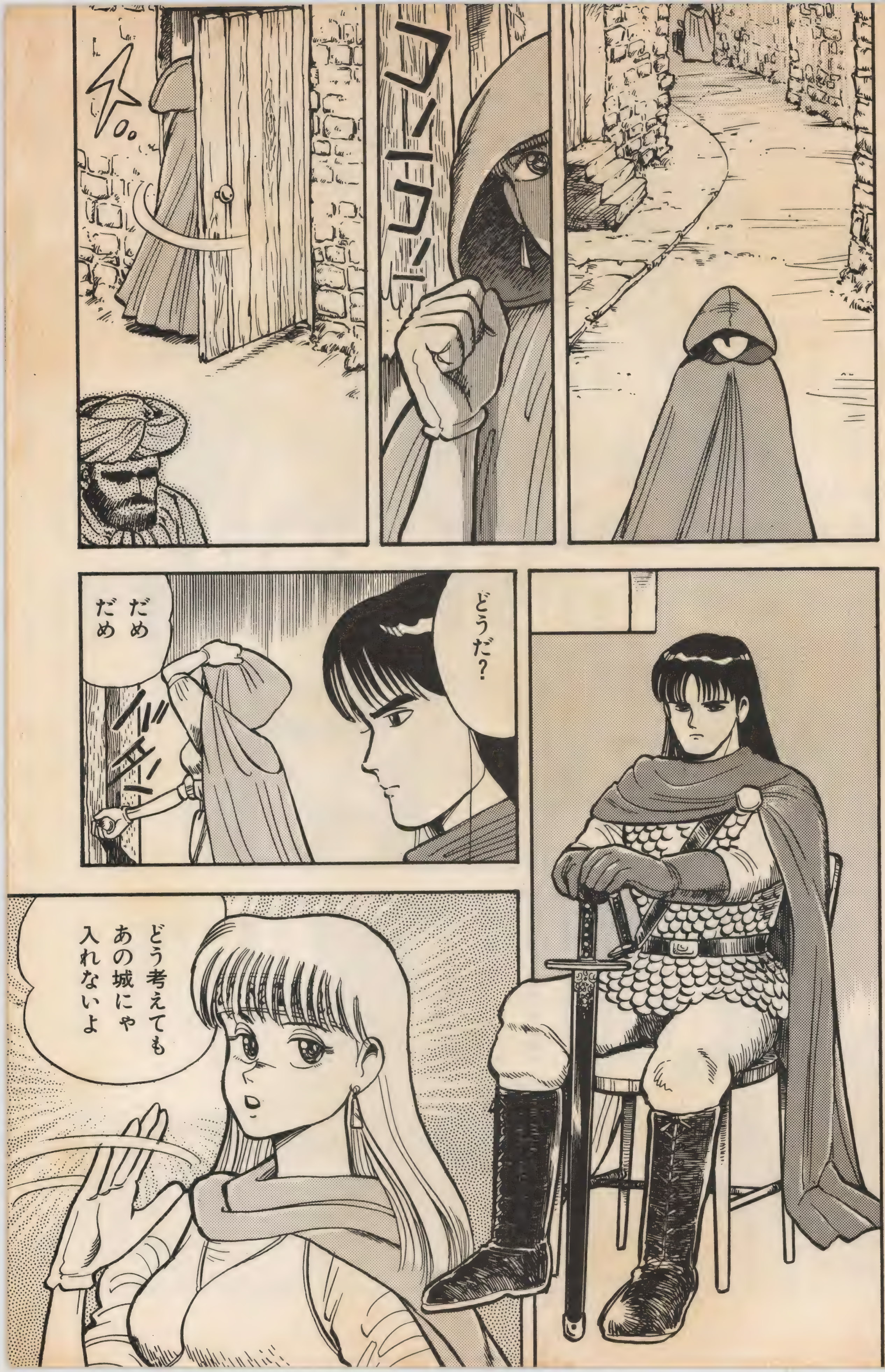
死んだ者が生き返るとは思っていない
これは俺が生き返るための戦いなのだ
彼女が死んだとき俺の心も死んだ
今の俺は復讐の念だけで動くヌケガラにすぎん
復讐だけが生きがいなんだ！
そのために生きている！

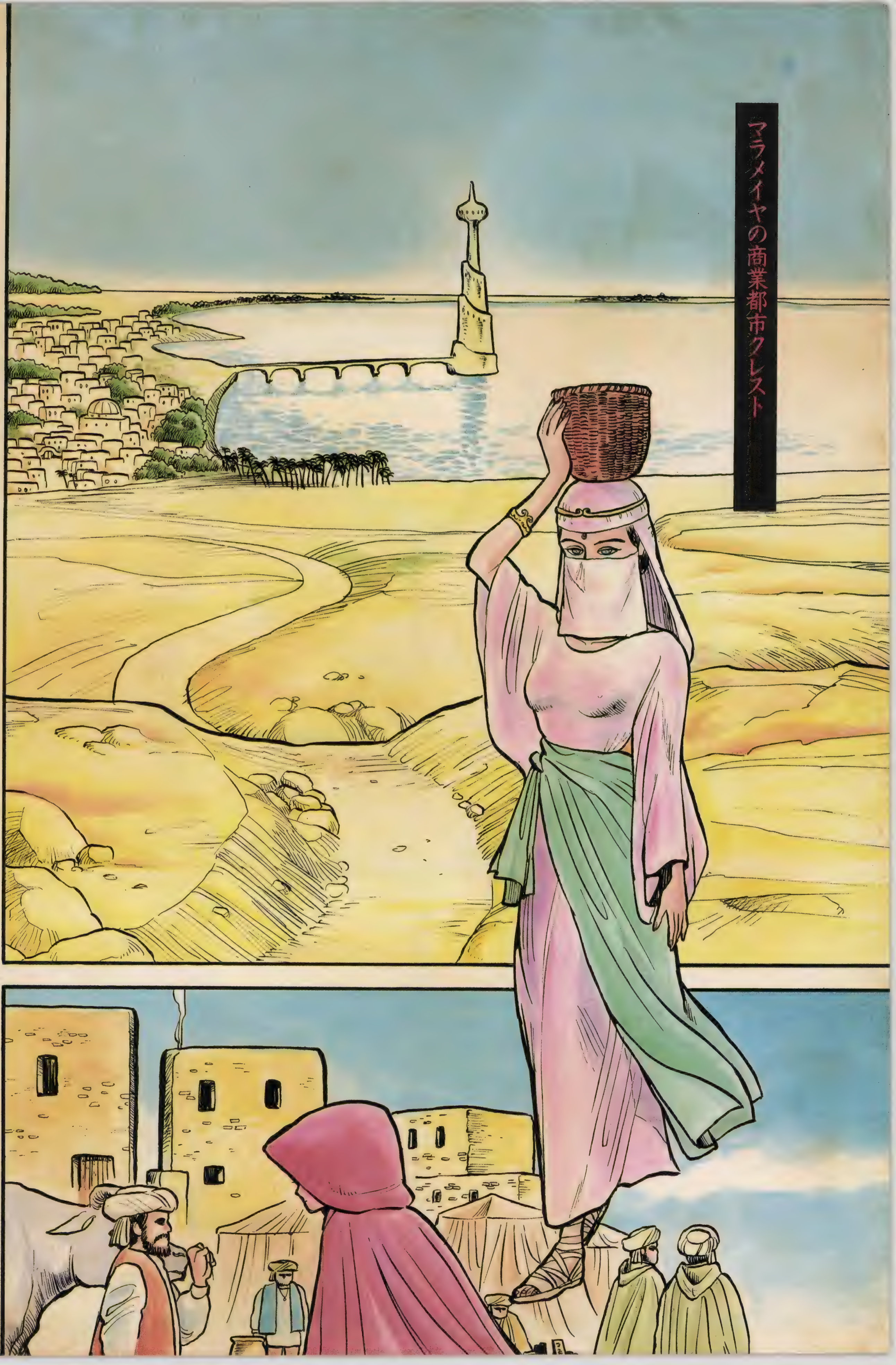

なあ
コポコポ…
どっか南のほうの港町にでも行かないかい?
あんたの腕ならあたしと組んでひと儲けできるぜ
復讐を捨ててか?
論外だ
なんのための復讐だよ!復讐すれば死んだ女が生き返るのかよ

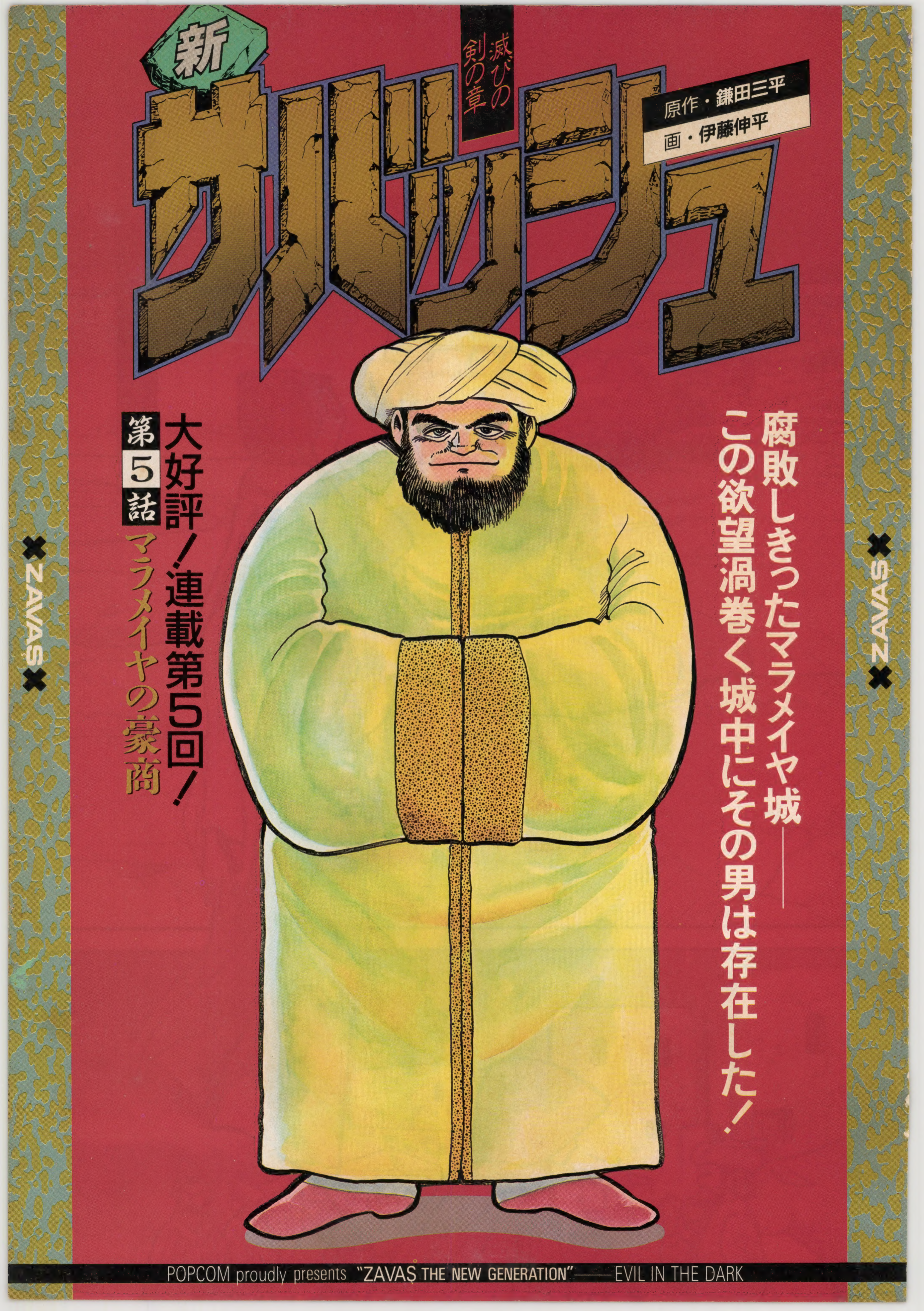
前号まで

大魔術師アル・アジフの残留思念、ファクスマクスの指示により、サードゥたちは通行不可能になったマラメイヤに渡ることができた。復讐に燃えるサードゥを待つものは……？




コン コン
どうだ?
だめ だめ
どう考えても あの城にゃ 入れないよ


マラメイヤの商業都市クレスト


新
滅びの剣の章
原作・鎌田三平
画・伊藤伸平
腐敗しきったマラメイヤ城――
この欲望渦巻く城中にその男は存在した！
大好評！連載第5回！
第5話
マラメイヤの豪商
ZAVAS
ZAVAS
POPCOM proudly presents "ZAVAS THE NEW GENERATION"——EVIL IN THE DARK

ゲームのおきて。

第一条 宿題は、必ずやる。
第二条 塾を、ズル休みしない。
第三条 お母さんの手伝いをすすんでやる。
第四条 弱い者いじめを、絶対にしない。
第五条 ウソは、つかない。

PCエンジンをやるものは、このおきてを破ってはならない。

制作特報
「弁慶外伝」「パワーリーグII完全データブック」
「ブラッディウルフ」「ダブルダンジョン」
「F1ドリーム」「Mr.HELIの大冒険」など

攻略園
「ファイナルラップ ツイン」
「獣王記」

攻略ガイド
「天外魔境」

豪華版別冊付録
Buyer's Guide
今まで発売されたPCソフト
60本以上を徹底ガイド

ぼくらのPCエンジン情報誌
小学館
Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン
9月号 好評発売中 定価360円(税込)

*本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について、消費税が付加されますのでご承知おき願います

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土〔祝日を除く〕 FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032/ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

POPCOM
9月号
第7巻第9号 通巻第78号
平成元年9月1日発行（毎月1回1日発行）
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所 小学館
〒101 東京都千代田区一ッ橋2の3の1 振替 東京8-200番
TEL(03)263-6940(編集) (03)230-5747(販売)
定価五二〇円（本体五〇五円）
凸版印刷株式会社・印刷
©Shogakukan 1989 Printed in Japan
雑誌 18111—9
T4911811109522

POPCOM

ポプコム 1989 9 SEP

●特別別冊付録 ワンダラーズ・フロム・イース●

小学館